12/97 Ausgabe 7 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG
4 394373 903904 12

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPE

NUR DM 3.90

ZELDA 64
F-ZERO 64

Schon gespielt: Die Hits für 1998

WEIHNACHTS-BESCHERUNG:
ÜBER 132 PREISE IM GESAMTWERT VON DM 10.000,-!

LAMBORGHINI
SAN FRANCISCO RUSH
NFL QUARTERBACK '98

Jetzt im Test: 6 neue N64-Spiele

EXKLUSIV FÜR NINTENDO 64

YOSHI'S STORY

Auf 3 Seiten vorgestellt: Der Nachfolger des SNES-Klassikers

DEIN N64-SPIELEBERATER: 21 SEITEN

• 6 Tests: Dark Rift, Clay Fighter 63 1/3, NFL Quarterback '98, Madden 64 u. a. • Komplettlösungen: Extreme G, Top Gear Rally, Mischief Makers • 4 Sammelkarten •Donkey Kong Land 3, Harvest Moon

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

Die Welle rollt!

Endlich ist sie da, die herbeigesehnte Spielewelle. Gehörte man zu N64-Besitzern der ersten Stunde, wird man sich sicherlich häufiger gefragt haben, wieso es nur so wenige Spiele gibt. Größtenteils liegt dies daran, daß Nintendo bei der Vergabe des Qualitätssiegels strenge Maßstäbe anlegt und viele Projekte erst gar nicht erscheinen dürfen, während auf anderen Systemen fast 200 Titel pro Jahr ohne ein derartiges Qualitätssiegel erscheinen. Aber sind wir doch mal ehrlich: Mehr als fünf bis zehn Titel kann man sich ohnehin nicht pro Jahr kaufen, oder? So gesehen gibt es mittlerweile mehr als genug N64-Spiele!

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

INHALT

X-MAS-COMPETITION
132 Preise im Wert von über DM 10.000,- zu gewinnen 34
Die Preise: ..... Spiele, Konsolen, Tamagotchis, T-Shirts, Fußbälle u.v.a.
Wir danken: ..... Acclaim, Funsoft, InterAct, Konami, Theo Kranz Mitsui, Nintendo, Ubi Soft, Vidis

ANGESPIELT
F-Zero 64 ..... Konkurrenz für Extreme G 14
Yoshi's Story ..... Neue Infos & Bilder 8
Zelda 64 ..... Alle Fakten & Bilder 12

TESTS
Clay Fighter 63 1/3 ..... Knetmasse greift an 28
Dark Rift ..... Prügeln in 3D 27
Lamborghini ..... Titus' Überraschungshit 30
Madden 64 ..... EAs neuester 64 Bit-Streich 26
NFL Quarterback '98 ..... Neue Referenz-Klasse 24
San Francisco Rush ..... Rennspiel einmal anders 22

SAMMELKARTEN
Clay Fighter 63 1/3 ..... Alle 16 Kämpfer 67/68
Extreme G ..... Tolle Cheats 67/68
Mace: The Dark Age ..... Geheime Charaktere 67/68
Top Gear Rally ..... Streckenauswahl 67/68

SPIELE-NEWS
Aero Gauge 5
Banjo & Kazooie's Big Adventure 4
Conker's Quest 7
Diddy Kong Racing 4
Donkey Kong Land 3 7
FIFA '98 6
Forsaken 6
Harvest Moon 5
Mother 3 4
Nagano Olympic Winter Games '98 6
Turok 2 6
WWF Warzone 6

NEWS
Aus Japan 4
Aus den USA 6
Kurz & Knapp 7
Super NES-News 5
Game Boy-News 7
Acclaim 6
64DD 4
Space World 4

SPIELE-LEXIKON
Über 200 Spiele auf 4 Seiten! 16

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN
Extreme G 44
Mischief Makers 52
Top Gear Rally 46

T & T: CHEATS & CODES
Clay Fighter 63 1/3 42
Extreme G 42
F1 Pole Position 40
MACE: The Dark Age 40
Madden 64 40
NFL Quarterback '98 43
Puyo Puyo Sun 64 43

T & T: LESERTIPS
Extreme G 62
Int. Superstar Soccer 64 62
MACE: The Dark Age 62
Wave Race 64 62

RUBRIKEN
Chart-Attack 20
Impressum 65
Kleinanzeigen 64
Leserbriefe 36
Vorschau 66

Yoshi's Story 8

Wir haben für euch die besten Bilder und die aktuellsten Informationen zum neuesten Werk des Mario-Erfinders parat, das noch dieses Jahr in Japan erscheinen soll!

F-Zero 64 14

Einen äußerst ernstzunehmenden Rivalen für Extreme G hat Großmeister Miyamoto in Arbeit, in dem er bis zu dreißig Raumschiffe auf einmal auf absolut nebelfreie Strecken schicken will.

Zelda 64 12

Dem wohl wichtigsten Nintendo-Spiel des kommenden Jahres widmen wir uns besonders intensiv. Ob mit Zelda 64 Nintendos Rückkehr an die Spitze des japanischen Marktes gelingt?

Die ehemals als Shoshinkai bekannte Space World-Fachmesse für Nintendo-Produkte sorgte auch in den vergangenen vier Wochen für heiße Diskussionen unter Insidern, was uns nicht wunderte! Immerhin fand 1995 dort die Weltpremiere von Super Mario 64 statt, während ein Jahr später das 64DD erstmals im Glasgehäuse gezeigt wurde. Nun hofft man auf die ersten fertigen 64DD-Spiele...

Quo vadis, N64?

Experten rechnen für 1998 mit einer deutlichen Zunahme an neuen N64-Projekten, was nicht zuletzt an dem gigantischen Erfolg in den USA, aber auch an den gesunkenen Modulpreisen liegt. Bestätigt wird diese These von dem im Vergleich zum Vorjahr erheblich gestiegenen Spieleaufkommen, das zwischen 21. und 23. November in Kyoto gezeigt wird. Unter den voraussichtlich 80 neuen N64-Titeln nehmen Nintendos hauseigene Spiele natürlich die wichtigste Rolle ein. Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (ehemals Zelda 64), Banjo & Kazooie's Big Adventure (ehemals Banjo-Kazooie), F-Zero X (ehemals F-Zero 64), Diddy Kong Racing und Yoshi's Story sind bekannt, völlig neu ist hingegen das Rennspiel Vertical Edge Snowboarding, dessen Entwicklung wir allerdings schon vor zwei Monaten in den Japan-News ankündigten. Zu verdanken haben wir dieses Werk nämlich den Schöpfern von Wave Race 64, die sich in den letzten zwölf Monaten ausschließlich dem Thema Schnee und Eis widmeten. Man darf also damit rechnen, daß Vertical Edge Snowboarding ein absolutes Top-Spiel werden wird. Ähnlich positiv sieht es für Sim City 2000 aus, das mit dem Hi-Res-Mode bei der Kartendarstellung glänzen kann.

Erstaunlich! Die Nachfrage nach Mother 3 ist in Japan sogar größer als nach Zelda 64!

Das sensationelle Diddy Kong Racing wird weltweit beinahe gleichzeitig erscheinen.

64DD – das Messehighlight?

Es ist zu erwarten, daß das 64DD im Mittelpunkt der Messe stehen wird. Fest steht derzeit allerdings nur, daß das Zusatzlaufwerk, zusammen mit einer 4 MB-Speichererweiterung und einer Anleitung, am 15.3.97 ausgeliefert wird. Auf alle Fälle wird man auch eine ganze Reihe von Spielen antesten dürfen, was bislang noch nicht möglich war. Zum Start wird es mindestens drei verschiedene Spiele geben, wobei wir von Mother 3, Mario Artist und Pocket Monster 64 ausgehen. Außerdem darf man sich wohl auf einen Titel freuen, von dem bisher gar nichts bekannt war. Ob Mario darin vorkommt, war nicht herauszufinden, allerdings dürft ihr auf die nächste Ausgabe gespannt sein, in der wir einen ausführlichen Bericht zur Space World '97 nachliefern werden.

Auf der Space World '97 sollen erstmals spielbare Versionen von 64DD-Spielen gezeigt werden. Das sensationelle Diddy Kong Racing wird weltweit beinahe gleichzeitig erscheinen.

Was kommt als nächstes?

Unverbindliche Release-Daten für Japan: 21.11.97: Diddy Kong Racing, 64 Oozumo; Pro Mahjong Kiwame 64; 28.11.97: Hiryu No Ken Twin, Famista 64, Morita Shogi, Wild Choppers; Dezember: Aero Gauge, Tamagotchi's World, Yoshi's Story, Hyper Olympics in Nagano, Super Robot Spirits; Januar: NBA Pro '98, Toukon Road

Banjo & Kazooie's Big Adventure

Neues vom E3-Hit

Auf der E3 war das damals Banjo-Kazooie genannte Projekt noch die große Sensation, doch seitdem wurde es ruhig um das neueste Jump&Run von Rare. Das liegt nicht zuletzt daran, daß Nintendo Diddy Kong Racing unbedingt noch in diesem Jahr veröffentlichen will, was natürlich zu Lasten von anderen Spielen geht, da Rare nicht unbegrenzt viele Spiele gleichzeitig entwickeln kann. Immerhin konnten wir nun jedoch einige neue Bilder auftreiben, die Honigbär Banjo und die Möwe Kazooie auf der Suche nach ihrer Freundin Piccolo zeigen, die klugerweise goldene Puzzleteile verstreut hat. In den rund 16 Levels wird man offensichtlich auf zahlreiche verschiedene Endgegner wie beispielsweise einen Stier oder eine Riesenameise treffen, die man nur mit Hilfe aller 24 Moves besiegen kann. Einen ausführlichen Bericht über Banjo & Kazooie's Big Adventure liefern wir in einer der nächsten Ausgaben.

In den 16 Levels sind sowohl Musiknoten als auch Puzzleteile verstreut.

Ähnlich wie Nintendos Klempner kann Banjo auf dem Hosenboden einen Berg hinunterrutschen.

Die Texturen sind in Banjo & Kazooie's Big Adventure deutlich detaillierter als in Super Mario 64.

Aero Gauge

High-Speed-Racing

Das futuristische Streckendesign von Aero Gauge kommt ohne besondere Überraschungen aus.

Kaum hat Acclaims Highspeed-Renner Extreme G die Charts im Sturm erobert, kündigen sich mit F-Zero 64 und Aero Gauge zwei weitere futuristische Racing-Games an, die im nächsten Frühjahr erscheinen werden. Zumindest was die Anzahl an Spielmodi und Strecken angeht, scheint Aero Gauge derzeit eindeutig den kürzeren zu ziehen. Es gibt gerade einmal eine Grand Prix-Saison, eine One Match-Trainings-Stage, einen Time Attack-Mode, in dem alleine über die Pisten düst, sowie eine Vs-Stage, in der zwei Spieler mit horizontal geteiltem Bildschirm gegeneinander antreten. Das Spiel hat eine sehr flüssige und detailreiche Grafik, in der des öfteren kein Unterschied zwischen Oben und Unten gemacht wird und man einfach an der Decke entlangfliegen kann, um so die Gegner zu überholen. An manchen Stellen des Spiels sind auch Haarnadelkurven eingebaut, die nur durch eine bestimmte Drifttechnik zu bewältigen sein werden. Bisher hat das Spiel lediglich vier Kurse, die allesamt unterschiedlich aussehen und bei weitem weniger von dem berüchtigten Nebel in der Distanz geplagt werden als Extreme G. Da ASC bislang keinen Vertriebspartner in Europa hat, gibt es leider noch keinen definitiven Veröffentlichungstermin für Europa.

Bislang gibt es nur vier verschiedene Strecken.

Düst man durch einen solchen Tunnel, gibt es kein Oben und Unten mehr.

Im 2 Spieler-Modus wird der Bildschirm immer horizontal geteilt.

Die Frage, welches brandneue Super Nintendo-Spiel man sich für das kommende Weihnachtsfest wünscht, läßt sich leider relativ einfach beantworten, denn das die witzige und sehr komplexe Strategiespiel Harvest Moon steht in der kommenden Wintersaison nahezu ohne Konkurrenz da. Wie es sich spielt und ob es seine DM 99,- wert ist, verrät unser Test der Endversion.

Urlaub auf dem Lande

Harvest Moon ist ein Spiel wie kein anderes, zumindest was das Super Nintendo betrifft. Man hat nämlich die Aufgabe, als kleiner Bauernjunge innerhalb von zweieinhalb Jahren aus einer kleinen Farm einen ertragreichen Großbauernhof zu machen. Dazu müßt ihr euch Schritt für Schritt intensiv um alles kümmern, was auf einem Bauernhof je nach Jahreszeit so anfällt. Gleich zu Beginn habt ihr im Frühjahr beispielsweise die Aufgabe, Felder zu bestellen und Gemüse zu pflanzen. Dieses Gemüse wird dann praktischerweise von einem Helfer abgeholt und gewinnbringend auf dem Markt verkauft. Ebenso könnt ihr euch auch Tiere zulegen, die man sich in der Stadt (dem zweiten Schauplatz) mit dem ersten verdienten Geld kaufen kann. Dadurch erhält man dann auch weitere Einahmequellen, denn die Eier der Hühner und die Milch der Kühe lassen sich ebenso verkaufen, sofern man den Tieren regelmäßige Streicheleinheiten zukommen läßt. Der dritte Schauplatz von Harvest Moon ist der Wald, in dem man Pilze, Früchte oder Beeren sammeln kann. Damit kann man seinen eigenen Energiehaushalt auffrischen oder ebenfalls Geld verdienen. Der kleine Hund, welcher euch von Beginn an begleitet, ist übrigens unverkäuflich!

Selbstverständlich gibt es in diesem Dorf auch eine Kneipe, in der allerhand gesprochen wird.

Die Endversion wird komplett deutsche Bildschirmtexte haben.

Man muß nicht nur auf seinem Hof arbeiten, sondern kann auch Ausflüge unternehmen.

Hübsch gemacht!

Die Grafik erinnert am ehesten an typische Action-Adventures wie Zelda oder Terranigma. Sie sieht zwar nicht sonderlich aufsehenerregend aus, ist jedoch hübsch gemacht und erfüllt ihren Zweck vollkommen. Das ungewöhnliche Spielprinzip erweist sich auch auf Dauer als sehr motivierend, da man immer wieder neue Wege und Möglichkeiten findet, noch mehr Geld zu verdienen. Wer bereits an SimCity Gefallen gefunden hat, dürfte auch von Harvest Moon begeistert sein. Wer schon immer einmal wissen wollte, wie das Leben eines Landwirtes so abläuft, darf sich Harvest Moon nicht entgegen lassen, das noch dieses Jahr in einer komplett deutschsprachigen Version erscheinen wird.

Eure Hits!

Unglaublich! Innerhalb weniger Tage erreichten uns bereits mehrere hundert Postkarten, auf denen ihr uns eure absoluten Super Nintendo-Spielefavoriten nennt. In der kommenden Ausgabe werden wir das genauestens aufgeschlüsselte Ergebnis präsentieren! Bis dann!

In den aktuellen USA-News blicken wir hinter die Kulissen von Acclaim, einer der derzeit erfolgreichsten und beliebtesten Nintendo 64-Entwicklerfirma, die mit NFL Quarterback ´98 gerade die amerikanischen Verkaufscharts anführt. Wir verraten euch, welche Spiele 1998 kommen werden und mit welchen technischen Raffinessen diese Titel sogar die Bestseller Extreme G und Turok noch übertreffen können!

Acclaims Erfolgsgeheimnis

Acclaim war nicht nur der erste Dritthersteller, der für das Nintendo 64 entwickelte, sondern hält mit 88,3% auch den Rekord, wenn es um den besten Wertungsdurchschnitt für N64-Spiele geht. Nach gerade einmal drei Spielen (Turok, Extreme G, NFL Quarterback ´98) ist dies zwar nicht so schwierig, doch es sieht nicht so aus, als ob Acclaim von seinen Qualitätsmaßstäben abrücken wird, denn mit NHL Breakaway ´98, Forsaken, NBA Jam ´98, Acclaim Sports Soccer, WWF Warzone und Turok 2 stehen ausnahmslos namhafte Titel auf der Veröffentlichungsliste.

Dieses Logo ist derzeit das einzige, was es von Turok 2 zu sehen gibt. Bilder aus dem Spiel gibt es noch keine!

Was kommt?

Als nächsten Titel erwarten wir im Februar den Eishockeykracher NHL Breakaway, der auf den 32 Bit-Systemen ausnahmslos hervorragende Wertungen einheimste. Etwa zur gleichen Zeit werden auch das Wrestling-Spiel WWF Warzone und der Basketball-Knüller NBA Jam ´98 erscheinen, die dank kompletter 3D-Darstellung den 16 Bit-Vorgängern sowohl grafisch als auch spielerisch überlegen sein sollen. Noch größere Hoffnungen setzt man bei Acclaim allerdings auf Forsaken, das von niemand geringerem als Probe entwickelt wird. Die erste spielbare Version dieser 3D-Action-/Rennspiel-Mischung machte einen exzellenten Eindruck, wenn der 4 Spieler-Modus mit Gegnern nur annähernd so rasant sein wird wie in der frühen Variante, wird sich wohl auch F-Zero 64 in acht nehmen müssen. Was es mit dem Marble Madness-Clone Wrecking Balls, Acclaim Sports Soccer (ehemals Ultra Soccer) und Turok 2 auf sich hat, will Acclaim derzeit nicht verraten, wir wissen jedoch, daß beinahe alle Entwickler von der hochauflösenden Grafik in NFL Quarterback ´98 so begeistert waren, daß dies nicht ohne Auswirkungen bleiben wird...

Wer sich noch an WWF Wrestlemania & Co. erinnern kann, darf sich auch auf WWF Warzone freuen.

Nach Turok und Extreme G soll Forsaken für Acclaim die Charts stürmen.

Was erscheint demnächst?

Einen unverbindlichen Überblick über die wichtigsten demnächst anstehenden Nintendo 64-Veröffentlichungen in den USA, die man über einen guten Importhändler auch in Deutschland bekommt, gibt es wie gewohnt als Abschluß der aktuellen USA-News: November: Automobili Lamborghini, San Francisco Rush, Aero Fighters Assault, Wheel Of Fortune, Diddy Kong Racing, WCW vs. NWO; Dezember: Wayne Gretzky's 3D-Hockey ´98, Chameleon Twist, MK Mythologies, Januar: Nagano Olympic Winter Games ´98, NBA Pro ´98; Februar: Mystical Ninja 64, NHL Breakaway ´98, Yoshi's Story

FIFA 98

Konkurrenz für ISS 64?

Kann Electronic Arts die FIFA 64-Blamage wettmachen? Dies dürfte die derzeit wichtigste Frage für eingeschworene EA Sports-Anhänger sein. Nach dem, was wir bislang gesehen haben, sind die Chancen sehr gut. Die erste Vorabversion von FIFA 98: Road to the World Cup, das bereits am 19.12.97 erscheinen soll, machte einen erheblich besseren Eindruck als der mäßige Vorgänger. Das Programm wurde in nahezu allen Punkten deutlich verbessert. Beispielsweise ließ man für das Motion Capturing Andy Möller in den mit Leuchpunkten versehenen MC-Anzug schlüpfen und filmte dessen elegante Bewegungen ab. Zusätzlich steigerte man die Anzahl an möglichen Aktionen und programmierte die Ball-Physik komplett neu. So gibt es nun beispielsweise gleich drei verschiedene Arten von Tackling und neun unterschiedliche Paßvarianten. Daß die unscharfen Polygon-Charaktere aus FIFA 64 nun durch deutlicher gerenderte 3D-Spieler ersetzt wurden und das ehemals ruckelige Scrolling nun schön flott abläuft, läßt FIFA 98 schon jetzt um ein Vielfaches besser aussehen. Ob es jedoch ISS 64 vom Thron stoßen wird, können wir euch erst in der nächsten Ausgabe verraten.

Zahlreiche neue Animationen wurden in das Spiel integriert.

Opulent! In FIFA 98 gibt es gleich neun verschiedliche Möglichkeiten zum Passen.

Ruckelte der Ball in FIFA 64 häufig durch die Luft, so darf man hier eine realistische Ballphysik bewundern.

Nagano Olympic Winter Games ´98

Die Winter-Olympiade

Kurz nach Redaktionsschluß erreichten uns die neuesten Bilder von Konamis offiziellem Olympia-Spiel, das bereits im Januar erscheinen soll. Ob das Gameplay mit der exzellenten Grafik der rund 10 Disziplinen mithalten kann, verraten wir im ausführlichen Bericht in der nächsten Ausgabe.

Die neuesten Bilder zu Nagano Olympic Winter Games ´98 machen einen hervorragenden Eindruck.

Conker's Quest

Rares Jump&Run-Hoffnung

Ebenso wie Banjo mußte sich auch Conker, das Eichhörnchen aus dem vorläufig Conker's Quest benannten Rare-Jump&Run, mit einer Verschiebung auf das nächste Frühjahr abfinden. Dafür wird das Game allerdings einer gewaltigen Überarbeitung unterzogen! Beispielsweise wird die herausragende Grafikengine von Diddy Kong Racing eingebaut, was für schärfere Texturen und klarere Farben sorgt. Außerdem konnten wir in den neuesten Bildern auch schon einen Riesenendgegner ausmachen, der mit einem Steinhammer um sich schlägt. Dieses mutierte Hörnchen läßt aufgrund seiner detaillierten Optik sogar Marios Erzfeind Bowser aus Super Mario 64 alt aussehen. Mehr Infos folgen schon bald!

Dieser Endgegner macht Conker mit einem Hammer das Leben schwer.

Keine Spur von Nebel! Dank der Diddy Kong Racing-Grafikengine wird Conker's Quest komplett ohne Nebel auskommen.

KURZ & KNAPP +++

Neues von DID: Bei einer kurzen Stippvisite in Nürnberg verriet uns DID-Chef Martin Kenwright, daß aus Electronic Battlefield für das Nintendo 64 wohl nichts werden wird – statt dessen arbeiten die Erfinder des PC-Klassikers TFX an einem Flugaction-Game, das an die Luftschlachten in Independence Day erinnert.

Überraschende Preissenkung: Völlig unerwartet entschloß sich Nintendo kurz nach Drucklegung der letzten Ausgabe zu einer Preissenkung der anstehenden Neuveröffentlichungen. Diddy Kong Racing, Bomberman 64 und Mischief Makers werden demnach für maximal DM 99,- verkauft. Diese Preisregionen blieben bislang nur Nintendo-eigenen Spielen vorbehalten! (Rare-Spiele gelten als Third Party-Titel!)

Neues Basketball-Game: Die bislang relativ unbekannten Entwickler von Z-Axis arbeiten an einem Nintendo 64-Basketballspiel namens NHL Fast Break 64. Ob dieses Spiel allerdings wirklich wie angekündigt im November veröffentlicht wird, erscheint uns fraglich.

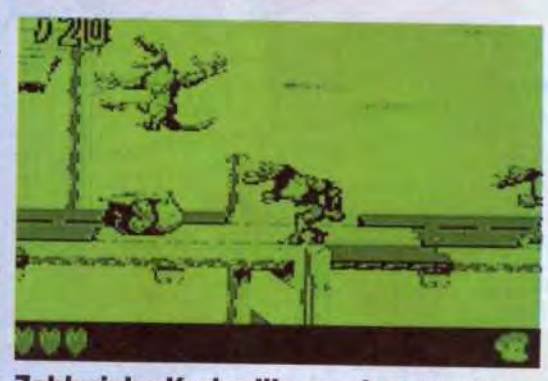
Doctor 64: Zahlreiche Leserbriefe erreichten uns zum Thema Doctor 64, mit dem man praktisch alle Modulspiele auf einer CD speichern kann. Da dieses Produkt ausschließlich illegalen Handlungen dient und seine Herstellung bereits von Nintendo unterbunden wurde, werden wir uns diesem Thema nicht widmen.

Ziemlich genau ein Jahr nach dem dritten und wohl letzten Super Nintendo-Donkey Kong-Spiel kommen auch die Game Boy-User in den Genuß eines weiteren Donkey Kong Land-Spiels. Welche technischen Finessen und spielerischen Besonderheiten sich Rare für dieses mit Batterie ausgestattete Modul einfallen ließ, verraten wir euch in unserem brandaktuellen Test!

Aller guten Dinge sind drei?

Es ist immer wieder erstaunlich, was man aus dem guten alten Game Boy herausholen kann. Vergleicht man beispielsweise Donkey Kong Land III mit Donkey Kong Country 3, würde man kaum auf die Idee kommen, daß hinter dem unscheinbaren, grauen Gehäuse eine acht Jahre alte 8 Bit-Technologie steckt, die bei fernsehtauglichen Heimkonsolen schon vor fünf Jahren mehr als ausgedient hat. Welche Vorzüge Donkey Kong Land 3 gegenüber seinen beiden Vorgängern hat, erfahrt ihr hier!

Dixie kann sich natürlich auch schwimmend fortbewegen.



Zahlreiche Krokodile machen unserem Helden das Leben schwer.

Sogar eine langsame Schnecke stellt sich Dixie in den Weg.

Die Story

Es gab einmal eine Zeit, in der das Donkey Kong Country ein erholsamer Ort voller Ruhe und Friedlichkeit war. Seit sich aber überall herumgesprochen hat, daß sich in diesem Land die sagenhafte Verlorene Welt befindet, kommen immer mehr Abenteurer nach Donkey Kong Country. Nur Dixie Kong darf nicht dort sein, denn sie muß auf das Baby Kiddy Kong aufpassen. Tja, aber warum nimmt sie Kiddy nicht einfach mit auf das Abenteuer? Gesagt, getan! Beide verschwinden sogleich im Dschungel....

Jump&Run wie gehabt?

Das Grundspielprinzip hat sich natürlich auch diesmal nicht geändert: Man hüpft mit seinem Charakter durch schön gerenderte 2D-Welten und sammelt DK-Münzen, Bananen und andere Extras auf dem Weg zum Levelende. Dazwischen darf man auf grafisch aufwendig gestalteten Welt- und Levelkarten nachsehen, was man schon gelöst hat und was nicht. Neu ist in diesem Spiel allerdings die Zusammensetzung der Spielecharaktere. Man darf nicht nur das Mädel Dixie Kong steuern, sondern auch in die Rolle von Baby Kiddy Kong, Elefant Ellie, Schwertfisch Enguarde, Papagei Squawks oder Spinne Squitter schlüpfen und Bösewichter wie Krokodil Kobble, Ratte Sneek, Igel Bristles, Biene Buzz oder Clown-Fisch Kogo ausschalten. Als Auflockerung gibt es außerdem noch kleinere Bonuslevels, in denen man innerhalb eines bestimmten Zeitlimits Sterne aufsammeln muß.

Wie spielt es sich?

Donkey Kong Land III ist ein durch und durch vorbildliches Produkt, das sich kein ernsthafter Game Boy-Fan entgehen lassen darf. Neben der technisch perfekten Inszenierung überzeugen auch die abwechslungsreichen Levels und die gute Steuerung. Daß man die 36 Levels nicht auf einmal durchspielen muß, sondern dank Batterie bis zu drei Spielstände gleichzeitig speichern kann, ist dabei selbstverständlich.

Ist die fröhliche Wolke wirklich so ungefährlich, wie sie aussieht? Was versteckt sich hinter dem Fragezeichen?

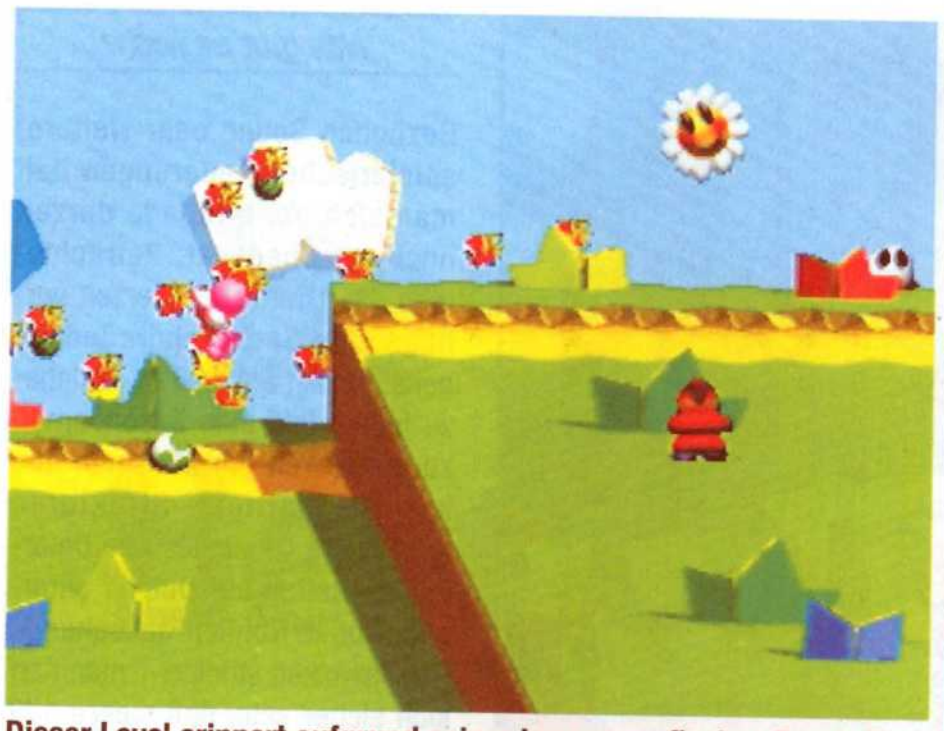
Das an bemalten Stoff erinnernde Titelbild mit den sechs Yoshis wird wie die erste Seite eines Buches dargestellt.

Jump&Run, 1 Spieler, Nintendo

YOSHI'S STORY

Genauso wie Super Mario 64, Lylat Wars oder Pilotwings 64 basiert auch Yoshi's Story auf einer erfolgreichen Super Nintendo-Vorlage. Im Gegensatz zu den oben genannten Titeln entfernt sich aber Yoshi's Story von seiner bekannten Vorlage sowohl spielerisch als auch grafisch nicht allzusehr, was nicht ohne Grund geschieht...

Viele japanische Videospiele-Freaks können sich nämlich bis zum heutigen Tag nicht so sehr mit der 3D-Perspektive anfreunden, was der relative Mißerfolg von sämtlichen hierzulande gefeierten 3D-Actionshootern beweist. Selbst ein Super Mario 64 war aufgrund seiner dreidimensionalen Grafikdarstellung im Land der aufgehenden Sonne bei weitem nicht so erfolgreich wie in den USA oder in Europa. Offensichtlich möchte Shigeru Miyamoto nun auf Nummer Sicher gehen und stattet den Nachfolger des wohl besten Jump&Run-Spiels aller Zeiten mit einer simplen 2D-Engine aus. Dadurch umgeht man nämlich gleich ein Kernproblem, mit dem man in fast allen



Dieser Level erinnert aufgrund seiner kargen grafischen Darstellung an Super Mario World auf dem Super NES.

3D-Spielen zu kämpfen hat, nämlich die schlechte Orientierung. Nutzt man eine ungeschickte Kameraperspektive, kann man nämlich nie sagen, wohin man nun genau springt. Bei 2D-Spielen, in denen das Geschehen ausschließlich von der Seite dargestellt wird, hat man diese Schwierigkeit natürlich nicht, hier sieht man auf den Pixel genau, wohin man springt. Soviel über die wahren Gründe, die hinter der 2D-Perspektive stecken.

Die Story enthüllt!

Nun ist die Geschichte dieses Spiels endgültig aufgedeckt: Baby Koopa, der in Yoshi's Island immer die Endgegner herbeizauberte, ist diesmal furchtbar sauer auf die gesamte Yoshi-Sippe, weil sie Mario geholfen haben. Aus diesem Grund verflucht er die gesamte Insel, so daß diese in ein Bilderbuch eingesperrt wird. Um diesen Fluch wieder aufzuheben, müssen die sechs Yoshis je eine Frucht vom Superglücksbaum pflücken, der sich aber leider auf der letzten Seite des Buches befindet. Nun ist es ganz klar, daß die Yoshis nicht lange zögern und sich unverzüglich auf den Weg machen...

Abwechslung pur!

Das Spiel besteht aus insgesamt sechs Welten mit jeweils vier Levels, in denen die sechs verschiedenfarbigen Yoshis am Ende jeweils eine Superglücksfrucht essen, wodurch die Glückseligkeit auf Yoshis Insel zurückkehrt.

Dieses abstehende Blatt läßt sich als Trampolin benutzen.

Dieses Holzhäuschen macht einen sehr realen Eindruck.

Manche Szenen würden fast als Kunstwerke durchgehen.

Wie gehabt darf man mit seinem Yoshi über seitlich und vertikal scrollende Levels hüpfen, was diesmal mit einer ganz speziellen Analogstick-Steuerung ermöglicht wird. Angeblich kann man nun genauer denn je seine Sprünge steuern und kinderleicht in unterschiedlichen Geschwindigkeiten über die Plattformen düsen. Daß das Rumble Pak auch bei diesem Spiel unterstützt wird, läßt auf ein besonders intensives Spielgefühl hoffen.

SPIELE 3000

MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen

NINTENDO 64

Grundgerät deutsche Version *299.- DM*

Control Pad original (rot, gelb, grün, blau, schwarz oder grau) *49.90 DM*

Antennen-kabel original *46.- DM*

Madcatz-Lenkrad neu mit Rumble-Effekt, Pedalen, Memory-Card-Schacht *139.- DM*

Memory-Card 0,25 MEG orig. *33.- DM*

1 MEG (rot, gelb, grün, blau, schwarz oder grau) *36.- DM*

Hyper Pak (Rumble Pak, mit integrierter Memory Card 256KB) *44.90 DM*

Super Pad 64 Plus (Dauerfeuer, Zeitlupe) *52.90 DM*

BLAST CORPS	109.-
BOMBER MAN 64	89.-
CHAMELEON TWIST	129.-
CLAYFIGHTER 63 1/3	132.-
DARK RIFT	136.-
DIDDY KONG RACING	116.-
EXTREME G	138.-
F1 POLE POSITION (GRAND PRIX F1)	129.-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129.-
LAMBORGHINI 64	138.-
Lylat Wars (Starfox 64) incl Rumble Pak	129.-
Mario Kart 64	88.-
Mischief Makers	89.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	133.-
NAGANO OLYMPICS	136.-
NBA Hang Time	125.-
NBA IN THE ZONE	136.-
NFL QUATERBACK CLUB 98	125.-
PILOTWINGS 64	109.-
Star Wars	129.-
Super Mario 64	88.-
Super Mario 64 Spieleberater	24.80
Top Gear Rally	132.-
Turok Dinosaur Hunter	125.-
Waverace 64	88.-
Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey	128.-
WCW Wrestling	146.-

Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen - also keine Probleme!

Versand per Nachnahme
DM 6.90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr ● Vorkasse (Euroschecks) DM 4.50 ● ab DM 250.- (ohne Hardware) portofrei ● Vorbestellservice: für noch nicht lieferbare Spiele! Wenn nicht alles auf Lager, wird portofrei nachgeliefert.

Tel 07021-976860

Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen frankierten (DM 2.20) und adressierten Rückumschlag.

SPIELE 3000 · Schieferweg 21 · 73275 Ohmden

YOSHI´S STORY

In dieser schneebedeckten Landschaft kann man eine Neuerung von Yoshi's Story gut erkennen: Yoshi wirbelt kleine Wölkchen auf, wenn er läuft.

Diese beeindruckende Szene macht mächtig Gebrauch von den speziellen Grafikfähigkeiten des Nintendo 64. Man beachte die stufenlose Transparenz.

Was es mit der auffällig einfältigen Plattform-Zusammenstellung und der Schlingpflanze auf sich hat, konnten wir noch nicht herausfinden.

Welche Gegner?

Selbstverständlich darf man die zum Teil recht kuriosen Gegner und Obermotze wieder mit Eiern bewerfen oder Hilfsmittel in der Umgebung einsetzen. So kann man beispielsweise Luftblasen an eine günstige Position schubsen oder mit einem Schirm einen Sturz abbremsen. An Endgegnern sind uns bislang ein dreiköpfiger Drache in der Höhlenwelt, ein rötlicher Riesenkopf mit Vampirszähnen im Lava-See und ganze Herden von roten Flubobjekten untergekommen. Besonders bemerkenswert ist die hohe Renderqualität dieser Objekte, die sich flüssig animiert mit einem gewissen 3D-Effekt auf dem Screen ausbreiten. Im Unterschied dazu stehen jedoch die Hintergrundgrafiken mit ihren originellen Grafikstilen, welche die Fachpresse in aller Welt schon jetzt zu Begeisterungsstürmen hinreißen. Die Grafiker von Yoshi's Story knüpfen hier nahtlos an den nach wie vor einmaligen Wachsmalkreiden-Look aus Yoshi's Island an, wobei sie diesmal noch wesentlich vielfältiger zu Werke gegangen sind. So gibt es Hintergründe, die aussehen, als ob sie auf Textilien gemalt seien; andere wiederum erinnern an Knetmasse oder getrocknetes Holz.

Was gibt es noch?

Bezüglich Sound oder weiterer spielerischer Neuerungen hält man sich bei Nintendo derzeit noch sehr bedeckt. Betrachtet man die zahlreichen derzeit vorliegenden Screenshots jedoch genauer, fällt auf, daß es in nahezu jedem Bild eine Besonderheit zu entdecken gibt. Ob man nun kuriose Plattform-Strukturen bewundert, geheimnisvolle Unterwasserwelten auf Details untersucht oder fröhlich aussehende Riesenwolken studiert – man darf sich sicher sein, daß dieses 128 MBit-Modul in jeder Spielstufe eine Menge Überraschungen bereithält. Nachdem das Spiel am 22.12.97 in Japan erscheinen wird, werden wir euch wohl spätestens in der Ende Januar erscheinenden N-Zone 2/98 einen ausführlichen Importtest liefern können. In Deutschland wird das Spiel wahrscheinlich irgendwann im März erscheinen. Der Preis wird DM 99,- nicht überschreiten.

Hans Ippisch/Takeo Apitzsch

Dieses sich drehende Zahnrad kann Yoshi gefährlich werden.

Aufgepaßt! In diesem Gemäuer kann man leicht von dem Wasserstrom mitgerissen werden.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Yoshi´s Story*
Genre: ..... *Jump&Run*
Spieler: *1*
Levels: ..... *6 Welten, je 4 Levels*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *ca. DM 99,-*
Release: ..... *Frühjahr ´98*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Man darf sich auf ein exzellentes 2D/3D-Jump&Run freuen, das die speziellen N64-Fähigkeiten bestens zur Geltung bringen wird.

Hier ist die kleine, über Link schwebende Fee besonders gut zu erkennen, die per Farbveränderung die Eigenschaften angetroffener Charaktere anzeigt.

Das Pferd kann manchmal auch ziemlich ungestüm sein.

Manchmal werden Cinemascope-Balken eingeblendet.

Action - Adventure, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA 64

Gerade einmal zwei Wochen vor Links herbeigesehntem Space World - Auftritt verriet Chefentwickler Shigeru Miyamoto einige neue Details zum bislang größten Modulspiel der Videospielegeschichte. Wir präsentieren euch die Fakten!

Nach wie vor steht nicht fest, ob Zelda für das Nintendo 64 noch dieses Jahr in Japan erscheinen wird. Nach der Verschiebung von Yoshi's Story (es soll nun am 22.12.97 kommen) gehen Insider sogar davon aus, daß Zelda 64 wohl erst im Januar in Japan kommen wird. Es ist allerdings auch gut möglich, daß Nintendo einen Überraschungs-Coup plant und das Game vorher veröffentlichen wird. Was wirklich passieren wird, werden wir leider erst auf der Space World in Japan erfahren, von der wir euch im nächsten Monat berichten.

Neuer Name!

Der Arbeitstitel Zelda 64 scheint nun endgültig der Vergangenheit anzugehören, denn auf den offiziellen Release-Plänen taucht nur noch der Titel The Legend Of Zelda: The Ocarina Of Time auf. Hinter dem Begriff Ocarina Of Time versteckt sich vermutlich der Schlüssel, mit dem im Spiel Zeitreisen ermöglicht werden. Bei dieser Gelegenheit wurden auch noch einige Details über die Waffen, das Kampfsystem und die Entwicklung des Helden Link im Laufe des Spiels verraten. Letzteres kann man schon auf den neuesten Bildern erkennen, denn das Gesicht von Link verändert sich im Laufe des Spiels deutlich. Das

Die Wüste im Land Hyrule wird nun besonders realistisch dargestellt. Man beachte die schönen Palmen.

Springen wird Link im Gegensatz zum Nintendo-Kollegen Mario nur, wenn es wirklich notwendig ist.

Gesicht wird nicht nur mit einer lebendigen Mimik aufwarten können, sondern verändert auch seine wesentlichen Züge. Nach Angaben Miyamotos soll Link zu Beginn des Spiels nämlich erst 13-14 Jahre alt sein, wobei er zu diesem Zeitpunkt einen Dolch benutzen kann, während er später als Erwachsener ein ausgewachsenes Schwert schwingen und mit Pfeil und Bogen hantieren wird. Im Gegenzug verfügt der junge Link fairerweise auch über zwei Waffen, die nur er nutzen kann, nämlich über die sogenannte Pachinko (heißt soviel wie Steinschleuder), mit der man Steine schießen kann, und einen Schlagstock. Der Hammer und die für entfernte Gegner und Türen geeignete Bombe, die man ja beide schon aus dem Vorgängern kennt, lassen sich von beiden verwenden.

Der junge Link verfügt über eine Steinschleuder, die im rechten oberen Feld in einem Kreis abgebildet ist.

Was ist neu?

Erstaunlicherweise kann Link nun auch ganz normal kämpfen und beispielsweise einen Schlag ohne Waffe abgeben! Es soll hier sogar noch zehn weitere Moves geben, über die aber noch nichts verraten wurde. Wir wissen allerdings, daß es wohl ganz eigenartige Stiefel namens Heavy Boots geben wird, mit denen Link besonders wirksame Sprünge hinlegen kann. Ansonsten wird Link im Laufe des Spiels übrigens fast nie springen, sofern es nicht dringend notwendig ist. Ebenfalls mit der Fortbewegung hat das braune Pferd zu tun, mit dem sich weite Distanzen im Land Hyrule nun besonders flink bewältigen lassen. Die in der letzten Ausgabe angesprochenen Balken, welche nur erscheinen, wenn man mit dem Pferd reitet, könnten übrigens Mohrrüben darstellen, die den Energiehaushalt des Pferdes widerspiegeln. Wesentlich klarer ist hingegen die Bedeutung der kleinen, meist über Link schwebenden Fee, welche man am Baum des Lebens als Angehöriger des Stammes Populi (populus (lat.) = Volk) bekommt. Sie ist beim Zusammentreffen mit den zahlreichen, meist verzauberten Einwohnern von Hyrule äußerst hilfreich. Färbt sie sich rot, dann hat man es mit einem feindlichen Charakter zu tun, bleibt sie weiß, kann man beruhigt eine Unterhaltung beginnen. Als besonderen Gag ließ sich Miyamoto-san neben einer Nuß, einer Brille und einem Schreibstein auch noch einen (wohl nur für Kinder geeigneten) Bumerang einfallen, mit dem man besonders vorsichtig umgehen muß. Paßt man nämlich beim Fangen nicht auf, kann man Schaden nehmen. Wird man am Kopf getroffen, dann dürfte das Rumble Pak zu vibrieren beginnen. Dies wird es übrigens auch, wenn in der näheren Umgebung versteckte Gegenstände stehen (wer kein Rumble Pak hat, bekommt ein kleines Signal zu sehen). Bis man dies auch bei einer deutschen Version erleben kann, wird zwar noch einige Zeit vergehen, wir werden euch jedoch regelmäßig über den aktuellen Stand der Dinge auf dem laufenden halten.

Ähnlich wie Lara Croft aus Tomb Raider kann Link nun auch Steinblöcke wegschieben.

Aufgepaßt! In dieser dunklen Höhe, die durch Fackeln erleuchtet wird, könnten sich Gespenster versteckt haben.

Hans Ippisch/Takeo Apitzsch

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Zelda 64*
Genre: ..... *Action-Adventure*
Spieler: *1*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *ca. DM 140*
Release: ..... *Sommer '98*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Je mehr neue Infos bekannt werden, desto genialer scheint Zelda 64 zu werden – es wird wohl der Rollenspiel-Knüller des Jahres 1998!

CYBER GAMES
Video & Computerspiele

Wir kaufen an:
Playstation
Nintendo
Sega Saturn
Gameboy
Wir zahlen die *besten* Preise !!!

N64 Software

Bomberman 64	89,--
Diddy Kong Racing	89,--
Extreme G	139,--
F1 Pole Position	129,--
Goeman 64	149,--
Mischief Makers	89,--
Wayne Gretzky´s	129,--
Lamborghini 64	129,--
Chameleon Twist	139,--

Order & Infoline:
0491 / 92806-31

Versandkostenfrei !*

N64 Software

Mario Kart 64	89,--
Star Wars: SOTE	129,--
Wave Race	89,--
Mario 64	89,--
Int. Superstar Soc.	139,--
Fifa Soccer	119,--
Pilot Wings	109,--
G.A.S.P.	139,--
NFL Quarterback Cl.	139,--
Top Gear Rally	139,--
WCW Wrestling	139,--

Cyber Games
Video & Computerspiele
Friesenstr. 62 - 26789 Leer
Telefon 0491 / 92806 - 31
Telefax 0491 / 92806 - 18

Versand erfolgt per Post-Nachnahme* (3,00 NN-Gebühr). Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, welche jederzeit angefordert werden können. Annahmeverweigerungen berechnen wir mit DM 20,--. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.
*Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

F-ZERO 64

Nachdem sich Extreme G auf Anhieb den ersten Platz in den deutschen Verkaufscharts sichern konnte, dürften auch die Erfolgsaussichten für das ähnlich rasante F-Zero 64 von Shigeru Miyamoto sehr gut sein. Wir haben die neuesten Infos!

An dieser Sprungschanze sieht man, daß F-Zero X fast ohne Nebel auskommt.

Wer F-Zero auf dem Super Nintendo kennt, der wird in F-Zero X (so lautet der derzeitige japanische Titel) auf einige alte Bekannte stoßen, denn die sechs Charaktere aus dem Vorgänger treten auch hier mit ihren bekannten Gleitern an. Zum bekannten Fuhrpark (u. a. Blue Falcon, Fire Stingray, Wild Goose, Golden Fox) kommen allerdings nun noch die White Cat und die Red Gazelle hinzu. Ersteres Raumschiff wird von Judy Summer gesteuert, der besten Kampfpilotin weit und breit, letzteres von Robopilot MM Gazelle, der übrigens vor 3 Jahren in einem F-Zero-Rennen einen riesigen Crash verursachte!

Rennspaß pur!

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Wie gehabt düst man über rund 20 verschiedene Strecken, die hoch oben in den Wolken schweben, wodurch man leider auf spektakuläre Randbebauungen wie in Extreme G verzichten muß. Dafür bestreiten dann jedoch pro Rennen bis zu dreißig Fahrzeuge gleichzeitig die 5 Runden auf den Rundkursen, die in einer kleinen Übersichtskarte ständig mit den wichtigsten Plazierungen auf dem Screen angezeigt werden. Ein weiterer Pluspunkt von F-Zero X ist die enorme Sichtweite, die fast gänzlich ohne den berüchtigten Nebel auskommt. Außerdem kann man zum Teil bis zu zwanzig Gleiter gleichzeitig auf dem Screen entdecken, was bei anderen Rennspielen wohl zu dramatischen Verzögerungen beim Grafikaufbau führen würde. Nintendo garantiert sogar, daß das gesamte Spiel immer mit 60 Bildern pro Sekunde ablaufen wird, was für eine ultraflüssige Darstellung sorgen wird. Selbst wenn sich zwei, drei oder vier Spieler gleichzeitig an den Start begeben, wird eine optimale Geschwindigkeit garantiert. Da bis zur Veröffentlichung in Deutschland noch einige Monate ins Land ziehen werden, dürft ihr euch auf einen weiteren Angespielt-Bericht freuen!

Solche Tunnel sind die einzigen Bebauungen, die es zu bewundern gibt.

Oben sehen wir Routinier Captain Falcon, unten Neuzugang Judy Summer mit ihrer White Cat.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	F-Zero 64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Levels:	8 Gleiter, 20 Strecken
Hersteller:	Nintendo
Preis:	ca. DM 99,-
Release:	März/April '98
Einschätzung:	Super

Beurteilung: *Ultraflüssige, fast nebelfreie Grafik mit 60 Bildern pro Sekunde und dreißig Teilnehmer pro Rennen machen F-Zero 64 schon jetzt zu einem einzigartigen Rennspiel.*

Hans Ippisch/Takeo Apitzsch

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
ANTENNENKABEL 39,-
ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
CONTROL PAD TRIDENT PRO 59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
GAME BUSTER 109,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL .69,-
LENKRAD MAD CATZ - NEW VERS. ..149,-
INCL. PEDALE & RUMBLE-FUNKTION
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. ...34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 4 MEG 79,-
RUMBLE PAK 34,-
BLAST CORPS 114,-

LAMBORGHINI 139,-

BOMBERMAN 64 89,-
CHAMÄLEON TWIST (DEZ) 134,-
CLAYFIGHTER 63 1/3 139,-
DARK RIFT 129,-
DIDDY KONG RACING 89,-
EXTREME G 144,-
F1 POLE POSITION 64 139,-
G.A.S.P. (JAN) 149,-
GOEMON (JAN) 149,-
HEXEN 64 144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 (DEZ) 139,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) 139,-
MIT RUMBLE PAK
MADDEN 64 (DEZ) 144,-
MARIO KART 64 89,-
MISCHIEF MAKERS 89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP .139,-
NAGANO OLYMPICS (JAN) 149,-
NBA HANG TIME 129,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98 139,-
PILOTWINGS 64 109,-
SAN FRANCISCO RUSH 129,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER .24,80
TOP GEAR RALLY 149,-
TUROK DINOSAUR HUNTER 129,-

WAVERACE 64 89,-
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY .129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR 149,-

Super Nintendo

CASPER 109,-
DONKEY KONG COUNTRY 3 129,-
HARVEST MOON 99,-
KIRBY'S DREAM COURSE 49,-
KIRBY'S GHOST TRAP 49,-
LAMBORGHINI 89,-
LOST VIKINGS 2 69,-
LUCKY LUKE 119,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT .119,-
SIMCITY 2000 129,-
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS ...64,-
TOY STORY 109,-
WILLIAM'S ARCADE'S GREAT. HITS ...99,-

Game Boy

GAME BOY POCKET 129,-
GAME BOY POCKET COLOR ED. ..109,-
(ROT,GRÜN,GELB,BLAU,TRANSPARENT)
BATTERY PACK - GAME BOY 9,-
NETZTEIL - GAME BOY POCKET 29,-
ALFRED CHICKEN 29,-
DONKEY KONG LAND 3 64,-
DSCHUNGELBUCH - CLASSICS 44,-
FLASH 44,-
GLÖCKNER VON NOTRE DAME 69,-
HERCULES 69,-
HUGO 2 59,-
HUMANS 44,-
LUCKY LUKE 64,-
MAX 39,-
MOLE MANIA 44,-
STAR WARS 44,-
SUPERMAN 64,-
TETRIS PLUS 49,-
TUROK 49,-
WWF SUPERSTARS 3 64,-

Tamagotchi ®

BANDAI - ORIGINAL 39,-
REXI DT. HUND 29,-
POCKET MAX DT. HUND 39,-

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

FIFA 98 - WM QUALIFIKATION 134,-

SAN FRANCISCO RUSH 129,-

BOMBERMAN 64 89,-

EXTREME G 144,-

DIDDY KONG RACING 89,-

CLAY FIGHTER 63 1/3 139,-

F1 POLE POSITION 64 139,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Unser neues kostenloses Magazin (zusammen mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines mit DM 3,- frankierten Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.

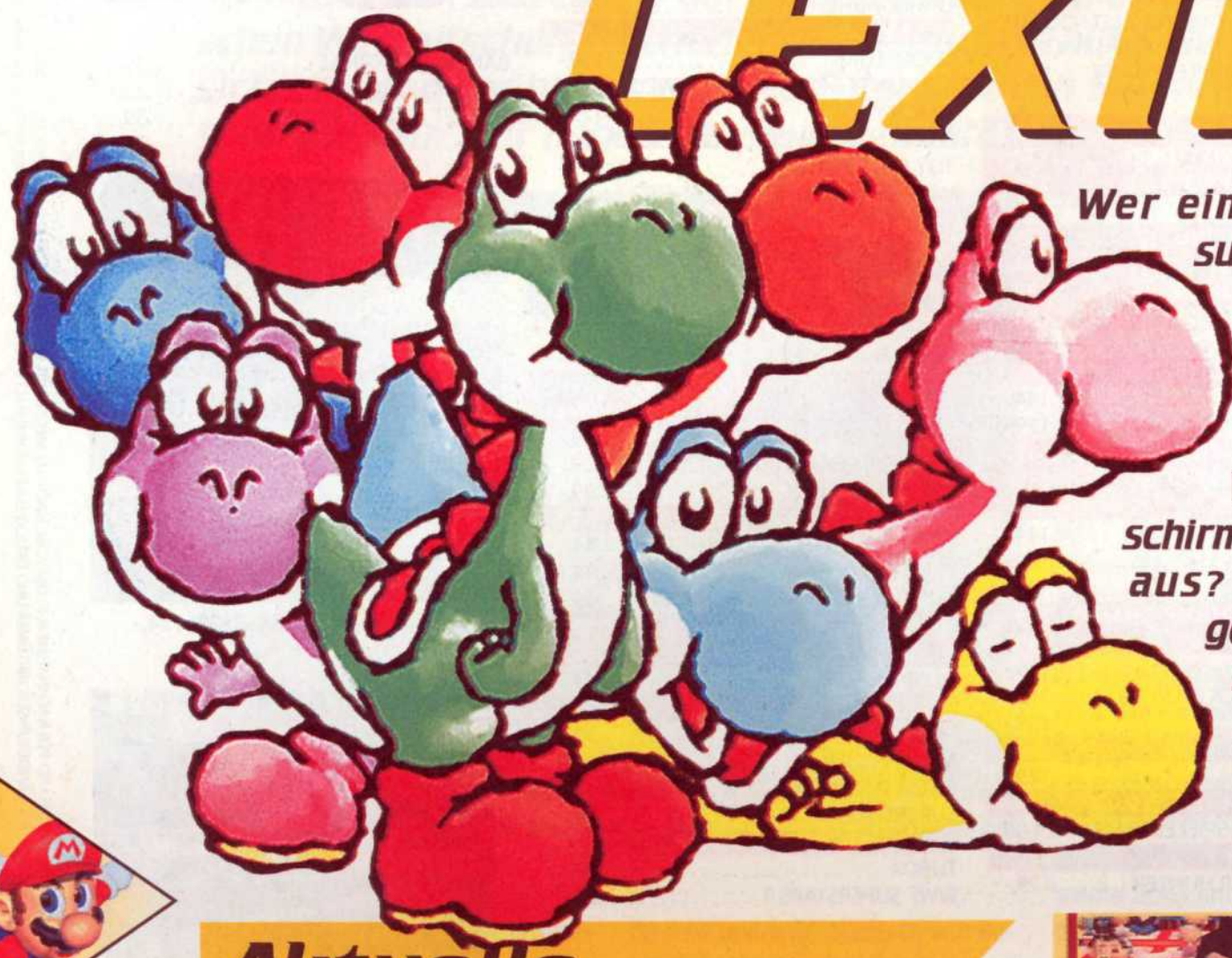
ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. UPS 15,- DM, PORTO AUSLAND 18,- DM.
PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

0931/3545222 oder 0180/5211844
Internet: http://www.logon.de/kranz

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer ein N64-Spiel oder eine Wertung sucht, wird hier fündig! Welche N64-Spiele sind in Deutschland erhältlich oder erscheinen demnächst? Welche N64-Module bekommt man nur per Import? Wie sehen die neuesten Bildschirmfotos zu aktuellen N64-Projekten aus? Welche 64 Bit-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht? Außerdem gibt es aktuelle Release-Daten für den japanischen und amerikanischen Markt.

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Bereits erhältlich (D) (Ab Oktober)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Automobili Lamborghini	**Rennspiel**	**Titus/Konami**	**80%**
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	84%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	84%
Clay Fighter 63 1/3	**Beat 'em Up**	**Interplay**	**66%**
Dark Rift	**Beat 'em Up**	**Funsoft**	**64%**
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	92%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	90%
F1 Pole Position 64	Rennspiel	Ubi Soft	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
Hexen	3D-Action	GT Interactive	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	84%
Madden 64	**Football**	**E.A.**	**80%**
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	69%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	60%
NFL Quarterback '98	**Football**	**Acclaim**	**89%**
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
San Francisco Rush	**Rennspiel**	**GT Interactive**	**72%**
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	84%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	72%

Erscheint demnächst (D)

Titel	Genre	Hersteller	Release
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	EA	19.12.97
G.A.S.P.	Beat 'em Up	Konami	März '98
Goemon	Action-Adventure	Konami	Februar '98
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	GT Interactive	Dezember/ Januar
NBA Pro '98	Basketball	Konami	Januar/Februar '98
Olympic Winter Games '98	Sportspiel	Konami	Januar '98
Holy Magic Century	**Action-Adventure**	**T-HQ/Konami**	**März/April '98**
St. Andrews Golf	Golf	Seta/Ubi	1. Quartal '98
Wetrix	Knobelspiel	Ocean	1. Quartal '98
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/T-HQ	März '98
Wild Choppers	Shoot 'em Up	Seta/Ubi	1. Quartal '98

Wrestling

Der Test der Importversion folgt schon in der nächsten Ausgabe!

Titel: 64 Oozumo

Hersteller: .....Bottom Up
Release (J): 21.11.97

Golf

Die neuesten Bilder machen Hoffnung auf das erste wirklich gute N64-Golfspiel.

Titel: . . .Augusta: Masters '98

Hersteller: .....T & E Soft.
Release (J): 19.12.98

Fußball

Acclaim Sports Soccer soll nun ebenso wie NFL '98 mit hochauflösender Grafik glänzen.

Titel: .Acclaim Sports Soccer

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): Juni1998

Jump&Run

Der derzeitige Name lautet Banjo & Kazooie's Big Adventure.

Titel: . . .Banjo & Kazooie's B.A.

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....März 1998

Rennspiel

Auf der Shoshinkai wird die fertige Version des Extreme G-Konkurrenten gezeigt.

Titel: .....Aero Gauge

Hersteller: .....ASC
Release (J): .....4. Quartal 1997

Action

Dieser Titel soll nun definitiv Anfang 1998 erscheinen. Ob das wohl stimmt?

Titel: .....Body Harvest

Hersteller: .....Nintendo/DMA
Release (USA): 1998

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Fun-Rennspiel

Langsam wird es langweilig: der nächste Titel aus der Reihe "Release unbekannt!"

Titel: .....Buggie Boogie
Hersteller: .....Nintendo/Rare
Release (D): .....tba.

Fußball

Den Import-Test zu Hudsons Fußball-Knaller gibt es in der nächsten Ausgabe.

Titel: .....Eleven Beat
Hersteller: .....Hudson
Release (J): 24.10.97

Action-Adventure

Derzeit arbeitet Konami noch immer eifrig im Verborgenen an dieser Kultfortsetzung.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '98

Fußball

Das Spiel soll – rechtzeitig vor Weihnachten – am 19. Dezember erscheinen!

Titel: .....FIFA 98
Hersteller: .....E.A.
Release (D): 19.12.97

Jump&Run

Insider meinen, daß dieser Titel nicht vor Mitte 1998 in Deutschland erscheinen wird.

Titel: .....Conker's Quest
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....3. Quartal '98

Beat 'em Up

Dieses Spiel ist einer der wichtigsten Titel für Beat 'em Up-Fans auf der Shoshinkai.

Titel: .....Fighting Cup
Hersteller: .....Imagineer
Release (J): .....4. Quartal '97

Rennspiel

Hoffentlich wird dieses Spiel besser als das doch schwierige San Francisco Rush.

Titel: .....Cruis'n World
Hersteller: .....Midway
Release (D): 1998

3D-Action

Künftig werden wir euch monatlich auf dem laufenden halten!

Titel: .....Forsaken
Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....April '98

Beat 'em Up

Konkurrenz für Dark Rift, War Gods und Mace: The Dark Age? Wir werden sehen...

Titel: .....Dual Heroes
Hersteller: .....Hudson
Release (J): 5.12.97

Action

Angeblich wird sich Virgin 1998 intensiver um den N64-Markt kümmern.

Titel: .....Freak Boy
Hersteller: .....Virgin
Release (D): 1998

Jump&Run

Dieses Spiel wird nicht von David Perry und seiner Shiny-Crew entwickelt.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....2. Quartal 1998

Fußball

Der japanische Name lautet wohl F-Zero X, mehr Infos gibt es auf Seite 14.

Titel: .....F-Zero 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 1998

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe, rot= neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
7th Legion	RPG	Epic Meggames	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/ Ocean	Mai '98
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Art Of Fighting Twin	Beat 'em Up	SNK	??
Attack!	Action	GT Interactive	1998
Blade & Barrel	**Action**	**Kemco/S.C.**	**Kommt nicht!**
Bio Freaks	Beat 'em Up	Midway	1998
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Creator	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Cu On Pa	**Tüftelei**	**T&E Soft**	**Kommt nicht!**
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Donkey Kong World	64DD-Jump&Run	Nintendo & Rare	1998
Electronic Battlefield o.t.	**3D-Simulation**	**DID/Ocean**	**Kommt nicht!**
Indiziert	3D-Action	GT Int.	??
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	Flugsim.	Video System	1998
Gex: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamic	1998
Golf	Golf	Nintendo	??
Grand Prix Racing	Rennspiel	Video System	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Hoops 64	**Basketball**	**BMG**	**Kommt nicht!**
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Jeopardy!	Denkspiel	Gametek	USA: 4. Quartal '97
Jikkyou Golf Tournanment	Golf	Konami	??
Jungle Emperor	Arcade	Nintendo	1998
Kiratto Kaiketsu! 64	**tba.**	**Imagineer**	**1998**
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	??
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	Februar '98
Lego Racer	Rennspiel	Lego	??
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Macross	Arcade	Tomy	März '98
Mario Artist	64DD-Malprogramm	Nintendo	15.3.97
MicroMachines	Rennspiel	Midway	1998
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
MK Mythologies	**Scroll-Beat 'em Up**	**GT Interactive**	**9.12.97**
Morita Shogi	**Strategie**	**Seta**	**1998**
MRC2	Rennspiel	Imagineer	1998
NBA Courtside	**Basketball**	**Nintendo**	**1998**
NBA Fast Break 64	**Basketball**	**Z-Axis**	**November 1998**
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NHL Breakaway '98	Sportspiel	Acclaim	Februar 1998
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Olympic Hockey '98	Eishockey	Midway	1998
Pachinko World	Arcade	tba.	??
Paperboy	Arcade	Mindscape	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pilotwings 64 2	Flugsim.	Nintendo	1998
Pocket Monster RPG	64DD-Titel	Nintendo	15.3.98
Pocket Monster 64	**Simulation**	**Nintendo**	**Dezember '97**
Pro Baseball King 2	**Baseball**	**Imagineer**	**1998**
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
Raze	Arcade	Interplay	??
"Rennspiel"	64DD-Rennspiel	tba.	1998
"Rennspiel"	Fun-Rennspiel	Ubi Soft	1998
Robotron X	Arcade	GT Interactive	1997
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	1998
Sim City 64	64DD-Simulation	Nintendo	15.3.98
Sim City 2000	Simulation	Imagineer	1998
Snow Speeder	**Rennspiel**	**Imagineer**	**1998**
Space Circus	3D-Jump&Run	Ocean	1998
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Mario RPG 2	64DD-RPG	Nintendo	1998
Super Off Road Challenge	Rennspiel	Midway	1998
Super Real Island	tba.	Seta	??
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	tba.	Namco	??
Tamagotchi World	**Simulation**	**Bandai**	**Dezember '97**
"Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Token Road	Wrestling	Hudson	??
Thornado 64	Action	Factor 5	1998
Turok 2	3D-Action	Acclaim	Sommer 1998
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
Unreal	3D-Action	GT Interactive	1998
Vertical Edge Snowboarding	**Rennspiel**	**Nintendo**	**1998**
Virtual Pro Wrestling	**Wrestling**	**Asmik**	**1998**
Wayne Gretzky's Hockey 98	Eishockey	GT Interactive	Februar '98
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA: 4. Quartal '97
World League Soccer	Fußball	Eidos	??
Wrecking Balls	Marble Madness-Clone	Acclaim	1998

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Int. Superstar Soccer 64 II	**Fußball**	**Konami**	**Ende 1998**
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Pandemonium! 64	Jump&Run	Crystal Dynamic	Kommt nicht!
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	**Beat 'em Up**	**Capcom**	**1998**

Beat 'em Up

Dieses Beat 'em Up wird einen anderen Namen erhalten wird.

Titel: . . . . . .G.A.S.P.
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .März '98

Rennspiel

Wir sind nicht überrascht, daß dieses Spiel aus der Release-Schedule verschwand.

Titel: . . . . . .Kirby's Air Ride
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .tba.

Simulation

Ob dieses Spiel den Weg nach Deutschland macht, ist zu bezweifeln.

Titel: . . . . .Pocket Monster 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .4. Quartal '98

Flugsim.

In Amerika soll das Spiel am 27.11. als Aero Fighters Assault erscheinen.

Titel: . . .Sonic Wings Assault
Hersteller: . . . . . .Paradigm
Release (USA): 27.11.97

Action-Adventure

Die englischsprachige Version wird im Februar als Goemon erscheinen.

Titel: . . . . . .Goemon
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Februar '98

Action

Infogrames hat die Entwicklung übernommen, ob das Spiel kommt, steht nicht fest.

Titel: . . . . Mission Impossible
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .2. Quartal 1998

3D-Action

Mehr als interessante Screenshots sind zu diesem Titel leider noch nicht verfügbar.

Titel: . .Rebel Moon Revolution
Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): 1998

Action-Adventure

Grafisch lassen sich gewisse Ähnlichkeiten mit Chameleon-Twist nicht abstreiten.

Titel: . . . . . .Space Circus
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Anfang 1998

Beat 'em Up

Dieses grafisch hübsche Spiel hat gute Chancen auf den Beat 'em Up-Thron.

Titel: . . . . .Hiryu No Ken Twin
Hersteller: . . . . . .Culture Brain
Release (J): 28.11.97

64DD-RPG

Das Rollenspiel erscheint am 15.3.98 zeitgleich mit dem 64DD in Japan.

Titel: . .Mother 3 (Earthbound)
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .15. März 1998

Rennspiel

Mit Nintendos Unterstützung könnte daraus ein echter Rennspiel-Kracher werden.

Titel: . . . . . .Rev Limit
Hersteller: . . . . . .Seta
Release (J): . . . . . .4. Quartal '97

3D-Action

Lamborghini war ein guter N64-Auftakt, kann Titus hier noch einen draufsetzen?

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (USA): . . . . . .März 1998

Action-Adventure

Das als Quest 64 bekannte Game wird nun doch Holy Magic Century Eltale heißen.

Titel: Holy Magic Century Eltale
Hersteller: . . . . . .T-HQ
Release (D): . . . . . .März/April '98

Wintersportspiel

Dieses Spiel dürfte den perfekten Familienspaß während der Olympiade garantieren.

Titel: N. Olympic Winter Games
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Januar/Februar '98

Weltraumaction

Hoppla! Angeblich arbeitet derzeit nur ein einziger Programmierer an dem Spiel...

Titel: Robotech: Crystal Dreams
Hersteller: . . . . . .Gametek
Release (D): . . . . . .Frühjahr '98

Beat 'em Up

Überraschung! Der Titel soll nun doch erst Anfang 1998 in Japan erscheinen.

Titel: . . . .Super Robot Spirits
Hersteller: . . . . . .Banpresto
Release (J): . . . . . .Januar '98

3D-Action-Adventure

Hier seht ihr ein erstes Bild des potentiellen Megahits für 1998!

Titel: . . . . . .Hybrid Heaven
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .tba.

Basketball

Kann NBA Pro '98 an die Erfolge von Int. Superstar Soccer 64 anknüpfen?

Titel: . . . . . .NBA: Pro'98
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Januar/Februar '98

Arcade

Ein Bericht zu diesem Titel folgt in einer der nächsten Ausgaben!

Titel: . . . . . .Silicon Valley
Hersteller: . . . . . .BMG
Release (USA): . . . . . .4. Quartal '97

Denkspiel

Das Warten lohnt sich! Nintendo wird dieses Spiel 1998 veröffentlichen.

Titel: . . . . . .Tetrisphere
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .1. Halbjahr 1998

Baseball

Nach all den Anime-Games wünscht sich so mancher eine realistische Simulation.

Titel: . . . .Ken Griffey Baseball
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (USA): 30.3.98

Basketball

Nimm 2! Hier gibt es eine Simulation und den typischen NBA Jam-Arcade-Spaß.

Titel: . . . . . .NBA Jam '98
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .1. Quartal '98

Rennspiel

Nach Nintendo, Imagineer und Kemco ist Atlus der vierte Snowboard-Entwickler.

Titel: . . . . . .Snobo Kids
Hersteller: . . . . . .Atlus
Release (J): 19.12. 97

3D-Jump&Run

Kann Ubi Soft nach dem 32 Bit-Klassiker Rayman einen weiteren Superhit abliefern?

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .März '98

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe, rot= neu oder geändert

Snowboarding

Aufgepaßt! Das neue Spiel der Wave Race 64-Macher kommt schon bald!

Titel: Vertical E. Snowboarding
Hersteller: .....Bottom Up
Release (JAP): .....Winter

Wrestling

Wer macht das Rennen im Wrestling-Ring? Acclaim oder T-HQ?

Titel: .....WCW vs. NWO
Hersteller: .....T-HQ
Release (D): .....März '98

Jump&Run

Einen ausführlichen Bericht zum neuen Miyamoto-Streich gibt es ab Seite 8!

Titel: .....Yoshi's Story
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Dezember 1997

RPG

Angeblich unterstützt bereits die Modulversion das Zusatzlaufwerk 64DD optional.

Titel: .....Zelda 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Sommer 1998

Schach

Wer seine ELO-Zahl ermitteln will, sollte sich dieses Schachspiel holen.

Titel: .....Virtual Chess
Hersteller: .....Titus
Release (D): .....1. Quartal '98

3D-Action

Ab nächster Ausgabe können wir ausführlich über die Heli-Schlacht berichten.

Titel: .....Wild Choppers
Hersteller: .....Seta
Release (D): .....1. Quartal 1998

Knobelspiel

Dieses Tüftelspiel für ein oder zwei Spieler ist spielerisch und grafisch gut gelungen.

Titel: .....Wetrix
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....März/April '98

Wrestling

WWF Warzone ist das erste N64-Sportspiel von Acclaim. Später folgt NHL Breakaway.

Titel: .....WWF Warzone
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....1. Quartal '98

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway	USA	53%
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%
Goemon	Action-Adventure	Konami	Japan	83%
GoldenEye 007	3D-Action	Rare	USA/Europa	88%
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Tüftelei	Video System	Japan	60%
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	USA	75%
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%
Puyo Puyo Sun 64	**Tüftelei**	**Compile**	**Japan**	**78%**
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	USA	76%
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%
Jikkyou World Soccer 3	**Fußball**	**Konami**	**Japan**	**89%**

NINTENDO 64

Nintendo 64 (US/JP)	444,00 DM
Nintendo Vibration Pak	33,00 DM
Vibration Pak + Mem. Card	55,00 DM
Nintendo 64 Adaptor V1.3..	33,00 DM
Memory Card N64 4 FACH	33,00 DM
Steering Wheel 3 in1	144,00 DM
Joypad mit Extrafunktionen.	44,00 DM
Joypad Verlängerung	15,00 DM
Hexen 64 (US)	133,00 DM
Wargods (US)	133,00 DM
Top Gear Rally (US)	166,00 DM
Multi Racing (US)	133,00 DM
Dark Rift (US)	111,00 DM
Doraemon (JP)	144,00 DM
F1 Pole Position (US)	166,00 DM
Golden Eye (US)	166,00 DM
Mace-The Dark Age (US)	166,00 DM
Mischief Makers (JP)	99,00 DM
Extreme G	**(US) 166,-**
Golden Eye - PAL	**(UK) 144,-**
Aerofighter	**(US) 166,-**
San Fran. Rush	**(US) 166.-**
Mission Impossible	**(US) 166,-**
Lamborghini 64	**(US) 166,-**
Diddy Kong Racing	**(US) 166,-**
Gretzky 98	**(US) 166,-**
Wcw VS NWO	**(US)166,-**

N64 NEWS DEZEMBER

Bomberman 64 US,Chameleon Twist US
MK Myth US, Wayne Gretzky's 98 US
Space Dynamites JP, Tamagotchi 64JP , Zelda 64 JP
Dual Heroes JP, Hyper Olympic JP, Aero Gauge JP
Snobow Kids JP, Yoshi's Story JP

TEL: 02352/530034
Händlerfax: 02352-530008

TEL: 06222/53285
24 Std Bestell Fax : 06222/59601
Website:
HTTP://Members.aol.com/Fusionweb

Fusion
Steidel&Stepp GBR

PSX Memory Cards

1 Meg - 22,00
8 Meg - 44,00
24 Meg - 55,00

PSX BOOT CHIP

15,- DM
12,50 DM ab 5 Stück
10,00 DM ab 10 Stück

Psx Rgb Kabel 18,90

PLAYSTATION
PSX IMPORT GAMES AB 99,90

Resident Evil D.C.	US
Final Fantasy 7	US
Mk Mythology	US
Time Crises	US
Castlevania	US
Bushido Blade	US
G Police	US
Fighting Force	US
Street Fighter EX	US
Nightmare Crea.	US
Crash Bandicoot 2	US
Pandemonium 2	US
Dragon Ball GT	US
Biohazard D.C.	JP
Red Asphalt	US
Test Drive 4	US
Clock Tower	US
Amored Core	US
Rampage W.T.	US
Wild Arms	US
Croc	US

Weitere US/JP Titel auf Bestellung lieferbar!

SUPER SPAR PAKETE

1 Boot Chip + Rgb Kabel + Memory Card 1 Meg 49,90 DM

Croc US + 1 Boot Chip RGB Kabel + M Card 1M 119,90 DM

AB 2 GAMES PORTOFREI !!

Druckfehler, Irrtümer, Preiskorrekturen vorbehalten * Keine Haftung für Kompatibilität * Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 35 DM Bearbeitungsgebühr * Importprodukte sind kursabhängig * Angebote gelten solange Vorrat reicht * Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen * Porto & Verpackung 9,90 * Versand per Nachnahme *

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	Mario Kart 64	4
2.	(Neu)	Extreme G	1
3.	(2)	Int. Superstar Soccer 64	5
4.	(5)	Blast Corps	3
5.	(6)	Turok: Dinosaur Hunter	7
6.	(-)	Shadows Of The Empire	6
7.	(3)	Super Mario 64	6
8.	(4)	Wave Race 64	6
9.	(Neu)	GoldenEye 007	1
10.	(7)	Pilotwings 64	5
11.	(Neu)	F1 Pole Position	1
12.	(Neu)	MRC	1
13.	(Neu)	NBA Hang Time	1
14.	(Neu)	Wayne Gretzky's 3D Hockey	1
15.	(Neu)	War Gods	1

Aufgrund der seit Oktober andauernden Spieleflut können wir euch nun erstmals deutlich aufgestockte N64-Charts mit zahlreichen Neuzugängen präsentieren. Acclaim verpaßte mit seinem Top-Hit Extreme G nur knapp den ersten Platz, während GoldenEye 007 sogar als selten zu findender PAL-Import den Sprung in die Top 10 schaffte.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	Extreme G	1
2.	(1)	Lylat Wars	2
3.	(Neu)	F1 Pole Position 64	1
4.	(Neu)	MRC	1
5.	(3)	ISS 64	5
6.	(2)	Blast Corps	3
7.	(5)	Wayne Gretzky's 3D Hockey	2

SN

1.	(Neu)	Arkanoid	1

GB

1.	(Neu)	Tetris Plus	1

Rekord! Erstmals seit Bestehen der N-Zone konnten sich gleich drei Neuzugänge in den Verkaufscharts von Theo Kranz Versand plazieren. Extreme G schaffte auf Anhieb den ersten Platz, während mit F1 Pole Position und MRC sogar zwei weitere Rennspiele ganz vorne mitmischen konnten.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Jikkyou World Soccer	1
2.	(3)	Goemon	3
3.	(1)	Bomberman	2
4.	(Neu)	J-League Eleven Beat	1
5.	(2)	GoldenEye 007	2
6.	(4)	Dynamite Soccer 64	2

Kurios! Der Spitzenreiter Jikkyou World Soccer ist nämlich nichts anderes als die mit japanischen Schriftzeichen versehene NTSC-Version von Int. Superstar Soccer 64, das seinerseits wiederum auf dem japanischen J-League Perfect Striker basierte. Konami versteht sein Handwerk offensichtlich prächtig. Ansonsten passierte leider nur herzlich wenig.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	GoldenEye 007	3
2.	(Neu)	Top Gear Rally	1
3.	(Neu)	Mace: The Dark Age	1
4.	(Neu)	F1 Pole Position 64	1
5.	(2)	MRC	2
6.	(3)	Tetrisphere	3

Bond, James Bond, heißt der Titelheld von GoldenEye 007, das nun schon im dritten Monat hintereinander sowohl die Verkaufs- als auch die Verleihcharts in den USA anführt. Dahinter tat sich erfreulich viel, denn mit dem exzellenten Top Gear Rally, dem grafisch imposanten Mace und F1 Pole Position 64 schafften gleich drei Titel den Sprung in die Bestseller-Liste.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 37), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(2)	Zelda 64	6
2.	(Neu)	Yoshi's Story	1
3.	(6)	Diddy Kong Racing	2
4.	(Neu)	Top Gear Rally	1
5.	(Neu)	Goemon	1
6.	(Neu)	Banjo-Kazooie	1

Nachdem der Dauerbrenner Extreme G endlich den Sprung in die Verkaufscharts schaffte, sicherte sich Zelda 64 mit großem Abstand die Spitzenposition. Yoshi's Story und Diddy Kong Racing kämpften verbissen um den zweiten Rang und verwiesen den Neuzugang Top Gear Rally auf einen akzeptablen vierten Platz.

CROSS
Computersysteme GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
Tel.: 0251-511160
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 11.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00

RF-Modulator-Set nur 39.-
Rumble Pack nur 49.-
Padverlängerung nur 19.-
Controller nur 59.-

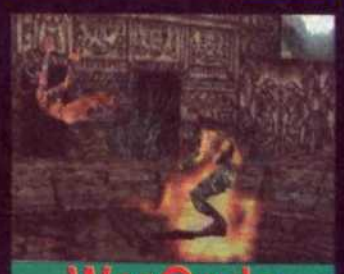
Memory-Cards
1 Meg 39.- 4 Meg nur 79.-
Gamebuster nur 89.-
Multinormer nur 39.-

Nintendo 64
inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel
289.-

Bomberman 64 nur 89.-

Diddy Kong Racing nur 89.-

FIFA Soccer 98 nur 129.-


War Gods nur 144.-

Clayfighter nur 139.-

Extreme G nur 139.-

J. Madden Football nur 129.-

NFL Quarterb. 98 nur 139.-

Pole Position nur 119.-

Dark Rift nur 133.-

Goemon 5 nur 139.-

Goldeneye nur 144.-

San F. Rush	133.-	BlastCorps	109.-	Top Gear R.	179.-
Wave Race	89.-	Lylat Wars	133.-	Maze	179.-
Mario 64	89.-	Multi Race	139.-	G.A.S.P.	139.-
Mario Kart	89.-	NBA Hang.	129.-	Chameleon	139.-
Star Wars	129.-	Mischief M.	89.-	Tetrisphere	179.-
Turok	129.-	Wayne Gr.	129.-	Zelda (Dez.)	199.-
Hexen 64	129.-	FIFA 64	89.-		
Mario-Hilfe	24.-	ISS 64	129.-		

= ist erhältlich = bald erhältlich = Hardware

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen V... uroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM ... kasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell ... llwert von lieferbarer Soft... und Preis... Lager Do... ...erfolgt. Produkt-Annahme... ...sind ausschließlich Versandpreise ab ...unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei ...gerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

CROSS schafft das Porto ab!
Bestellen Sie einfach per Lastschrift! Wir liefern dann ab 2 lieferbaren Titeln porto- und nachnahmefrei! Jetzt Unterlagen anfordern! ... das ist Service!

Rennspiel, 1-2 Spieler, GT Interactive

SAN FRANCISCO RUSH

Ein weiterer Vertreter aus dem derzeit sehr beliebten Rennspielgenre nimmt den Kampf um die Pole Position auf. Ob Midways Automatenumsetzung an die Spitze des Feldes düsen kann, verrät unser aktueller Test!

Nur selten jagen die Pistenrowdies so einträchtig durch den Großstadtdschungel von San Francisco wie hier.

Wer die Nase voll hat von den diversen Rally- oder Formel 1-Spielchen, sollte bei San Francisco Rush Gas geben. Hier darf man nämlich mit mehr oder weniger serientauglichen Fahrzeugen kurzerhand über die Pisten von San Francisco donnern, wobei weltbekannte Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge oder China Town natürlich nicht fehlen dürfen.

Willkommen in der Spielhalle!

Da es sich hierbei um die Umsetzung eines recht bekannten Automatenspiels handelt, fiel auch die Palette an Spielmodi dementsprechend dünn aus. Im One Race-Mode darf man lediglich ein genau drei Runden dauerndes Rennen auf einer Strecke nach Wahl bestreiten, wobei nur ein Eintrag in der Highscore-Liste als Belohnung winkt, falls das Zeitlimit bis zum Erreichen der Zielflagge ausreicht. Etwas umfangreicher ist der Circuit-Mode, denn hier kann man je nach Erfolgsquotient mehrere Rennen hintereinander bestreiten. Die abschließende Practice-Variante überrascht mit Schulbussen und anderen Zivilfahrzeugen auf der Gegenfahrbahn, was beweist, daß die Straßen von San Francisco wohl nur für das Rennen gesperrt werden. Ein besonderes Lob verdienen sich die Designer für Streckenzusammenstellung, denn zusätzlich zu den drei Arcade-Kursen spendierten sie dem Spieler drei weitere Pisten, die natürlich ebenfalls mitten durch San Francisco führen (gerüchteweise gibt es noch eine Bonusstrecke!). Daß diese Strecken auch in gespiegelten und umgekehrten Varianten vorliegen, gehört mittlerweile bei Rennspielen zum Standard.

Start your engines!

Für den aus 4 Perspektiven zu verfolgenden Rennauftritt stehen inklusive der Secret Cars über zehn verschiedene Fahrzeuge mit unterschiedlichen Schwierigkeitgraden zur Auswahl. Der Anfängerwagen läßt sich zwar sehr gut steuern, dafür ist er aber auch dementsprechend langsam. Unser Favorit war nach drei Testtagen der VW Käfer, der recht rasant über den Teer fegt, ein gutes Driftverhalten an den Tag legt und auch in den Rempelduellen mit den sieben Konkurrenten genügend Widerstandskraft zeigt. Einige Besonderheiten machen selbst erfahrenen Rennspielprofis den Einstieg in San Franciso Rush nicht allzu leicht. Beispielsweise düst man nicht über bequeme Ovalkurse, sondern hat des öfteren mit rechtwinkligen Abzweigungen und Orientierungsproblemen zu kämpfen. Die bis zu acht Sekunden dauernden Riesensprünge erfordern ebenfalls eine gewisse Übung, schließlich möchte man nicht im dreißigsten Stock eines Hochhauses einschlagen. Hinzu kommt noch, daß die Konkurrenz bei

Aufgepaßt! Hier kann einem schon einmal ein Bus entgegenkommen.

Harte Rempelduelle stehen in diesem Spiel auf der Tagesordnung.

Das vielzitierte Licht am Ende des Tunnels wird in San Francisco Rush besonders eindrucksvoll dargestellt.

MEINE MEINUNG!

Midway war sichtlich bemüht, San Francisco Rush aus dem Rennspieleangebot herausragen zu lassen. Leider kann man mit sekundenlangen Riesensprüngen, engen Stadtkursen und harschem Schwierigkeitsgrad die Racing-Fangemeinde nur begrenzt bei Laune halten. Wer die Spielhallenversion mag, muß zugreifen. **Hans**

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Überholmanövern erheblichen Widerstand leistet und die Steuerung des eigenen Fahrzeuges alles andere als schnell ansprechend ist.

Wie sieht's aus?

Unterm Strich macht San Francisco Rush einen soliden Eindruck. Die Grafik scrollt schnell und flüssig, die Nebelwand ist weit genug entfernt (im One Race-Mode kann man unterschiedliche Nebelstärken anwählen!), der 2-Spieler-Modus läuft ohne Geschwindigkeitsverlust, und die Kollisionsphysik ist anständig gelungen. Nur der wirklich schwache Sound, die dicken PAL-Balken und die zum Teil zu chaotische Streckenführung lassen zu wünschen übrig. Das Schlüsselspielchen zum Erfahren versteckter Autos wirkt leider auch nur aufgesetzt und motiviert kaum.

Hans Ippisch

Derart schöne Steilkurven haben in der City leider Seltenheitswert.

Im Gegensatz zu anderen Rennspielen kann man bei San Francisco recht schnell mit explodiertem Wagen ausscheiden.

BEWERTUNG

Titel:.....San Francisco Rush
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Hoch
Save Game: .....Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels: .....6 (+1?) Strecken
Preis: .....ca. DM 139,-
Datenträger: .....64 MBit Modul
Hersteller:.....GT Interactive
Entwickler: .....Midway
Release:.....Ende November '97

Grafik: 71%
Sound: 48%
Dauerspaß: 75%

Gesamtwertung: 72%

Beurteilung: San Francisco Rush ist ein überzeugendes Rennspiel mit wahnwitzigen Sprüngen und explosivem Gamedesign.

ZIRO TEC
SACHSEN
Der Multimediaversand aus Sachsen

Inhaber: Frank Zierold
Ladengeschäft:
Schneeberger Str. 5
08340 Schwarzenberg

NINTENDO 64

Automobil Lamborghini*	139	San Francisco Rush*	129
Blast Corps	109	Star Wars: Shadows of the Empire	120
Bomberman 64*	89	Super Mario 64	81
Chamäleon Twist*	129	Top Gear Rally*	145
Clayfighter 63 1/3	139	TUROK Dinosaur Hunter	134
Dark Rift*	129	Wave Race 64	81
Diddy Kong Racing*	85	Wayne Gretzky´s 3D Hockey	124
Extreme G	129	WCW Wrestling*	145
F1 Pole Position	129	Control Pad blau	55
FIFA Soccer 64	99	Control Pad gelb	55
FIFA 98*	129	Control Pad grün	55
G:A.P.S*	139	Control Pad rot	55
Goemon*	139	Control Pad schwarz	55
Hexen	129	Control Pad Verlängerung	19
Int. Superstar Soccer	137	Gamebuster	99
John Madden 64*	129	Joypad Mad Catz	69
Lylat Wars incl. Rumble Pack	134	Joystick Verlängerung	19
Mario Kart 64	81	Memory Card 1 MB	34
Mietschief Makers*	83	Memory Card 5 MB	74
Multi Racing Championship	134	Rumble Pack	35
NBA Hang Time 64	124	Rumble Pack incl. 256 kB Memory	40
NFL Quarterback 98*	134	Multinorm Adapter	29
Pilotwings	101	RF Unit N64	35

Bestellannahme rund um die Uhr:
Telefon: 03774/27003 Fax: 03774/27004
T-Online: zierold# e-Mail: zirotec@t-online.de
Internet: http://www.trv.de/zirotec/

Gameboy

Batman	29	Megaman 4	26
Batman-Return of the Joker	26	Pop up	26
Bomb Jack	26	Speedy Gonzales	26
Casper	52	Spy vs. Spy	52
Gremlins 2	26	Sunsoft Grand Prix	26
Hugo	52	Tim-Der Sonnentempel	52
Hugo 2	54	Toshinden	52
Matthias Sammer Soccer	52	Waterworld	52
Max	26		

Wir führen auch Software für PC und SONY PSX

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Alle Preise in DM incl. Mwst. Neuheiten und Preisänderungen täglich aktuell in T-Online und per Telefon. Keine Gewährleistungsansprüche bei Inkompatibilität von Soft- und Hardwarekomponenten. Laden- und Versandpreise können variieren. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Preislisten auf Anfrage. Versandkosten 6 DM bei Vorkasse, 8 DM bei Nachnahme (+ 3 DM Post), ab 250 DM versandkostenfrei

Händleranfragen erwünscht!

WORLD OF GAMES
Inh.C.Markatsch
COMPUTER & VIDEOSPIELE
75173 Pforzheim Turnstr. 6 07231-21404

NINTENDO 64 Grundgerät DM 299.--

Blast Corps	119,90	War Gods	149,90
Bomberman 64	99,90	Wave Race	99,90
Clayfighter	149,90	W.Gretzky`3D Hockey	139,90
Dark Rift	149,90	Zubehör NINTENDO 64	
Diddy Kong Racing	99,90	Memory Card 256 K	29,90
Extreme G	149,90	Memory Card 1MB	49,90
FIFA 98>Dez<	139,90	Memory Card 5MB	89,90
F1 Pole Position	149,90	Multinormadapter	49,90
Golden Eye 007	169,90	Controller Color	59,90
Lamborgini 64	149,90	HF Modulator	49,90
Lylat Wars	139,90	Rumble Pack	39,90
Mischief Makers	99,90	Berater Mario 64	24,90
NBA Hang Time	129,90	Lenkrad V-3	149,90
NFL Quaterback 98	139,90	*Alle Top Neuheiten*	
Mario Kart	99,90	Nindendo 64 - Super Nintendo - Game Boy!	
M.R.C.	149,90	Sony PlayStation - SEGA Saturn - PCCDROM	
Star Wars S.o.t.E.	139,90	>Besuchen Sie unser Ladengeschäft<	
Super Star Soccer	149,90	>zwischen Turn & Sedansplatz !<	
Super Mario 64	99,90	**********	
Top Gear Rally	149,90	*Ein schönes Weihnachtsfest &*	
Turok Deutsch	139,90	* viel Spaß für`s Jahr 98 *	
Turok Englisch	149,90	**********	

Schnellversand in 1-2 Tagen wenn Artikel lieferbarPer N.N. keine Versandkosten!
Preisänderungen,Irrtümer vorbehalten! 3.--DM Gebühr

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Langer Sa.10.00 - 18.00UHR

Football, 1-4 Spieler, Acclaim

NFL QUARTERBACK '98

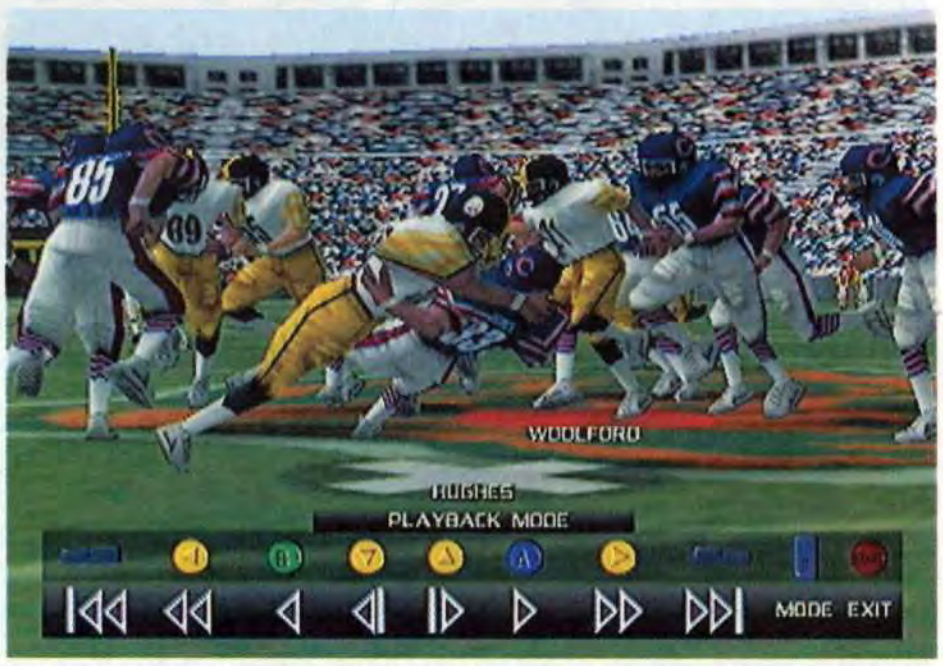
Einmal mehr muß Electronic Arts einen Referenztitel an eine Konkurrenzfirma abtreten. Nachdem schon Konami FIFA 64 locker vom Fußballplatz fegte, erobert nun Acclaim mit NFL Quarterback Club '98 die amerikanischen Footballstadien.

N-ZONE HIT

Die Entwickler von Iguana sind beileibe keine Neulinge auf dem Gebiet der American Football-Spiele. Ihnen gelang mit der NFL Quarterback-Reihe bereits auf den 16 und 32 Bit-Konsolen eine sehenswerte Erfolgserie, die nun mit der ersten 64 Bit-Version ihren Höhepunkt findet. Daß dieses Nintendo 64-Spiel selbst in Deutschland für viel Aufsehen sorgen wird, liegt ganz eindeutig an der einzigartigen Optik! Erstmals wird nämlich der hochauflösende Grafikmodus genutzt, was alle anderen Titel nach karger 32 Bit-Kost aussehen läßt. Ob man nun die per Motion Capturing animierten 3D-Spieler bewundert, das tatsächlich runde Ei aus allen Winkeln betrachtet oder die Digi-Porträts sämtlicher NFL-Spieler präsentiert bekommt, optisch kann hier derzeit kein anderes Sportspiel mithalten, selbst ISS64 sieht dagegen altbacken aus! Erfreulich ist, daß Acclaim auch im spielerischen

An das Draften (sprich Verpflichten) von Spielern dachte man ebenfalls.

Fielen 2D-Sprites früher schon bei Pixelkontakt um, so erfolgt hier eine realistische Kampfsporteinlage.



Selbst wenn zahlreiche Spieler auf einmal auf dem Screen zu sehen sind, kommt es zu keinen Slowdowns.

Bereich alle Anforderungen erfüllte. Ob Pre-Season, Season, Play Offs, Tournament, Call A Play oder historische Partien – alle nur denkbaren Möglichkeiten sind enthalten. Sogar an das Draften von Spielern oder das Kreieren eigener Stars dachte man. Das Geschehen auf dem Platz wird vorzüglich präsentiert. Zahllose Spielzüge, die in Zusammenarbeit mit NFL-Star Brett Favre gestaltet wurden, überraschen selbst ausgebuffte Profis. Daß das Fangen des Balles nun wirklich eine Herausforderung ist und nicht mehr flache 2D-Sprites räumlich unkoordiniert aneinandergeraten, sondern die Kollisionen der 3D-Charaktere realistische Folgen haben, rundet das derzeit einzige Football-Spiel mit offizieller NFL-Lizenz ab.

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Wer bislang American Football-Spiele aufgrund fehlender Regelkenntnisse links liegen ließ, sollte umdenken. Für das grafisch grandiose NFL Quarterback Club '98 von Acclaim lohnt es sich sogar, das Spielprinzip des amerikanischen Volkssports zu lernen. Acclaim legte dazu geschickterweise ein verständlich geschriebenes Regelwerk bei! Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Die Spielzüge wurden zusammen mit NFL-Star Brett Favre entwickelt.

Die Kameraperspektive läßt sich beliebig justieren.

BEWERTUNG

Titel:.....NFL Quarterback '98
Genre:.....Football
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:..Mittel bis hoch
Save Game: .....Ja
Controller Pak: .....Nein
Levels:.....30 NFL-Teams
Preis: .....ca. DM 139,-
Datenträger: .....64 MBit Modul
Hersteller: .....Acclaim
Entwickler: .....Iguana
Release:.....November '97

Grafik: 88%
Sound: 84%
Dauerspaß: 92%

Gesamtwertung: 89%

Beurteilung: NFL Quarterback Club '98 bietet nicht nur eine überragende Grafik, sondern erfüllt auch im spielerischen Bereich alle Ansprüche. Selbst Football-Muffel sollten einmal probespielen.

Football, 1-4 Spieler, Electronic Arts

MADDEN 64

Electronic Arts' 64 Bit-Football-Premiere wird mit Spannung erwartet. Können die ehemals legendären EA Sports-Entwickler die FIFA 64-Scharte auswetzen und an alte Erfolge anknüpfen?

Da vibriert das Joypad, denn derartige Zusammenstöße bekommt man sogar per Rumble Pak zu spüren, was für eine weitere Steigerung des Spielgefühls sorgt.

Die Fragen aller Fragen wollen wir gleich beantworten: Ja, Madden 64 ist ein gelungenes Football-Game, das Kenner älterer Teile zufriedenstellen wird. Wer allerdings einen Vergleich mit NFL Quarterback '98 von Acclaim wagt, wird feststellen, daß die Optik von Madden 64 dagegen nicht besonders schick wirkt. Die Spieler sehen „lediglich" ordentlich aus, außerdem fehlt es an Kameraperspektiven, aus denen man wirklich die totale Übersicht hat. Ebenfalls auf der Minusseite lassen sich die schwachen Soundeffekte und die durchschnittliche Musik verbuchen, was dem gelungenen Gameplay natürlich nicht schadet. Aufgrund der hervorragenden Künstlichen Intelligenz der Mitspieler und des durchdachten Paß-Systems entpuppt sich Madden 64 als herausfordernde Football-Simulation, bei der äußerst realistische Spielergebnisse erzielt werden können. Übrigens, es handelt sich leider um kein offizielles NFL-Spiel, sprich: Die Teams der NFL sind nicht enthalten! *(hl)*

Madden 64 kann eine ordentliche Grafik und ein tolles Gameplay aufweisen.

BEWERTUNG

Titel:	Madden 64
Genre:	Football
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	30 Stadien
Preis:	ca. DM 139,-
Datenträger:	64 MBit-Modul
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Release:	5.12.97

Grafik: 74%
Sound: 66%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: **80%**

Beurteilung: Madden 64 ist ein zweifellos spielenswertes Football-Game, das insbesondere durch das routinierte Gameplay überzeugt.

Spieleversand
Monika Semmler
Am Kohlbrunnen 9
85095 Denkendorf-Zandt

Telefon und Fax: 08466-741
24std. Bestell-FAX
Schnellieferservice bei
Bestellung bis 10.00 Uhr

Super Nintendo

Arcanoid	69,-
Casper	109,-
Harvest Moon (Nov.)	99,-
Kirby's Ghost Trap	49,-
Lamborghini	99,-
Lost Vikings 2	69,-
Lucky Luke	119,-
Lufia mit Spieleberater	109,-
NBA Hangtime	139,-
Super Mario World Classic	64,-
Tim - Der Sonnentempel	114,-
Toy Story	109,-

GameBoy

Donkey Kong Land 3	64,-
Hercules	69,-
Lucky Luke	64,-
Superman	64,-
Hugo 2	69,-
Trtus the Fox	49,-

Nintendo 64

Chamäleon Twist	149,-
Bomberman 64 dt.	119,-
Clayfighter	149,-
Extreme G	149,-
F1 Pole Position 64	144,-
Dark Rift	139,-
Multi Racing Champion	139,-
NFL Quartenback Club '98	139,-
Top Gear Rally	149,-
Diddy Kong Racing	119,-
Fifa'98	129,-
Madden	149,-
San Francisco Rush	129,-

PlayStation

Deathtrap Dungeon	89,-
Final Fantasy VII dt.	109,-
Baphomets Fluch 2	109,-
Discworld 2	89,-
Nightmare Creatures	89,-
Res.Evil Dir.Cut	89,-
Tomb Raider 2	89,-
Streetfighter Ex Plus A.	89,-

phone & fax 08466-741

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr. Kostenlose Gesamtpreisliste. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Händleranfragen erwünscht

3D-Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Vic Tokai

DARK RIFT

Im Konzert der N64-Anbieter spielt von nun an auch Funsoft mit, das über ABC Spielspaß den grafisch interessanten 3D-Prügler Dark Rift von Vic Tokai veröffentlicht.

Allzu große spielerische Anforderungen stellt Dark Rift nicht, weshalb wahrscheinlich Anfänger sogar am meisten Spaß haben werfen. Echte Cracks werden möglicherweise unterfordert.

Dark Rift ist derzeit die Nummer 1! Konkurrenten wie War Gods & Co. ist es grafisch und soundtechnisch überlegen.

Ebenso wie die Rennspiele-Abteilung erhält auch das Genre der 3D-Beat 'em Ups beinahe monatlich Zuwachs. Einen der besseren Vertreter bescherte uns erfreulicherweise Vic Tokai, das eine insbesondere grafisch überzeugende Kämpfergarde mit acht Fantasy-Helden und zwei furchterregenden Endgegnern auf ein 64 MB-Modul brannte. Bei exzellenter Soundkulisse prügeln sich die zum Teil wirklich imposanten Muskelmänner bei absolut flüssiger Bilddarstellung mit den üblichen Menüs. Auf größere spielerische Innovationen darf man bei Dark Rift nicht hoffen, wer jedoch einen leicht spielbaren 3D-Schlagabtausch sucht, ist mit Dark Rift gut beraten. *(hl)*

BEWERTUNG

Titel:.....Dark Rift
Genre:.....3D-Beat 'em Up
Spieler:.....1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game:.....Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....8 + 2 Kämpfer
Preis:.....ca. DM 139,-
Datenträger:.....64 MBit-Modul
Hersteller:....Funsoft/ABC Spielspaß
Entwickler:.....Vic Tokai
Release:.....Ende November '97

Grafik: 70%
Sound: 80%
Dauerspaß: 67%

Gesamtwertung: **64%**

Beurteilung: Dark Rift entpuppt sich als spielerisch simples 3D-Beat 'em Up mit einigen sehenswerten Grafikeffekten und absolut gelungener Sounduntermalung.

LANDS OF LORE
GÖTTERDÄMMERUNG

T-SHIRT
ART.NR.: L 92001 / XL 92002
DM 39.-

T-SHIRT
ART.NR.: L 92007 / XL 92008
DM 39.-

T-SHIRT
ART.NR.: L 92005 / XL 92006
DM 39.-

T-SHIRT
ART.NR.: L 92009 / XL 92010
DM 39.-

LANDKARTE DIN A3
ART.NR.: 92012
DM 14.90

T-SHIRT
ART.NR.: L 92003 / XL 92004
DM 39.-

HOLOPIN
ART.NR.: 92011
DM 14.90

GAME EXPRESS
MERCHANDISE & MORE

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel oder bei:

Laden und Versand:
Game Express
Theodorstr. 42-54
22761 Hamburg
Fon. 040/57 19 33 33
Fax. 040/890 70 109

Laden:
Game Express
Hochstr. 46
45984 Gelsenkirchen-Buer
Fon. 0209/30 95 7
Fax. 0209/30 95 7

Liefer- und Zahlungsbedingungen:
Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. zzgl. Verpackungs- und Versandkosten. Bei einem Bestellwert über DM 250,- erfolgt die Lieferung frei Haus. Die Lieferung erfolgt per Nachname. Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen. Lieferung solange der Vorrat reicht. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir Pauschal DM 20,-. Textilien sind auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen. Versand nur in Deutschland.

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Interplay

CLAY FIGHTER 63 1/3

Ein Wiedersehen mit Earthworm Jim, der hier mit ausgefallenen Kampftechniken glänzt.

Kung-Pow ist kein asiatisches Gericht, sondern ein Kung-Fu-Meister, der als Schiffskoch diente.

Inzwischen kommt der Nachschub an handfesten Bildschirmprügeleien für das N64 langsam ins Rollen. Nach dem blutrünstigen War Gods und dem deutlich niveauvolleren Mace: The Dark Age schickt nun auch Interplay seine „Knetmasse" ins Rennen...

Sechzehn Charaktere, von denen zu Beginn neun direkt anwählbar sind, begegnen uns im Lauf des Beat 'em Ups, das auf einer Insel spielt. Vom Voodoo-Priester über Clown Bonker und dem bereits zur Genüge bekannten Bad Mr. Frosty bis hin zum Karate-Koch besitzen alle Kontrahenten individuelle Techniken und Fähigkeiten. Neben den regulären Tritten und Schlägen verfügen alle über verschiedene Special Moves und, sofern der Super-Energy-Level es zuläßt, über rasend schnelle Hit-Combos, die allerdings zuvor erst einmal selbst ausgetüftelt werden müssen. Neben der Möglichkeit, Schläge abzublocken oder einfach wild auf den Widersacher einzuprügeln, bietet die Alternative, eine Attacke auch parieren zu können, ein durchaus interessantes Feature im wechselseitigen Schlagabtausch. Bei jeder Attacke klopfen die Charaktere darüber hinaus amüsant-lässige Sprüche, was dem Klamauk schließlich die Krone aufsetzt. Der Reiz des Spieles liegt zum einen sicherlich an den vielen geheimen Gegnern, welche du im Verlauf des Spieles kennenlernen wirst. Diese triffst du jedoch nicht im Easy-Mode, sondern nur in den höheren Schwierigkeitsstufen. Die großangelegten Schauplätze selbst zoomen dreidimensional. Jeder Clay Fighter kann sich dabei im 360 Grad-Radius um seinen Sparringspartner herumbewegen. Tritt man schließlich seinen Gegner zum Beispiel gegen eine verschlossene Tür oder dergleichen, so springt diese aus den Angeln, und man findet sich in einem anderen Raum wieder. Der Endgegner bleibt jedoch in jedem Falle der üble Dr. Kiln, und nachdem man auch diesen besiegt hat, darf man auf eine Plazierung in der Bestenliste hoffen.

Oliver Preißner

Zwei der wohl ausgefallensten Charaktere sind das Kürbisgesicht IckyBod und der bandnudelartige Taffy.

MEINE MEINUNG!

Die Charaktere in Clayfighter 63 1/3 sind sehr unterschiedlich und abwechslungsreich. Wenn auch das kämpferische Niveau nicht ganz überzeugen kann, so hat man es durch die vielen Bonusräume und geheimen Zusatzgegner dennoch geschafft, die Spielmotivation hochzuhalten. Vor allem jüngere Gamer werden sicherlich Gefallen an den witzigen Figuren finden. Enttäuschend sind allerdings die ruckligen Animationen der flachen 2D-Kämpfer! Oliver

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Clay Fighter 63 1/3
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Nein
Controller Pak:	Nein
Levels:	16 Charaktere/Locations
Preis:	ca. DM 140,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Interplay
Entwickler:	Interplay
Release:	Oktober

Grafik: 64%
Sound: 68%
Dauerspaß: 66%

Gesamtwertung: 66%

Bei solchen Multi-Schlägen schnellt der Combo-Counter bisweilen in dreistellige Höhen.

Wenn man dem Clown Bonker nachsetzt, hält er ängstlich seine Hände vor den Körper.

Neun der insgesamt 16 möglichen Charaktere lassen sich direkt auswählen.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Titus

LAMBORGHINI

Wer seine Portokasse gerade für eine neue Segelyacht geleert hat, aber dennoch nicht auf eine Spritztour mit 200.000 Mark-Karossen von Lamborghini, Ferrari und Porsche verzichten will, darf in Automobili Lamborghini (ehemals Lamborghini 64) beherzt die 8 oder 12 Zylinder mit Super verbleit vollpumpen!

Kannte man den Softwareherstel-ler Titus bislang als Produzenten mehr oder weniger belangloser 8 und 16 Bit-Machwerke (Fire & Forget ist noch in bester Erinne-rung), so ist es nun wohl an der Zeit, die Vorurteilsbrille abzulegen und die französischen Program-mierer in der Garde der High Class-Entwickler willkommen zu heißen, denn mit ihrem neuesten Spiel liefern sie Unterhaltung auf 64 Bit-Niveau ab, die man sich nicht entgehen lassen darf.

Opulentes Vergnügen!

Ein wahrhaft opulentes Menü an Spielvarianten läßt gleich zu Beginn erkennen, mit wieviel Ehr-geiz die Bytezauberer ans Werk gingen. Im Arcade-Mode geht es nämlich ausnahmsweise nicht darum, ein einzelnes Rennen nach Wahl zu bestreiten, sondern man teilte die insgesamt sechs Kurse in zwei unterschiedlich schwieri-ge Dreierpakete auf, die man bei optimalem Verlauf noch vor dem Ablauf des Zeitlimits komplett mit jeweils drei oder vier Runden durchfahren kann. Wichtig ist hierbei, daß man auf den ersten beiden Strecken genügend Zeit-vorsprung herausfährt und so mit einem dicken Polster in das letzte und schwierigste Rennen geht. Sollte der Timer gerade die letzte Sekunde aufgebraucht haben, darf man fairerweise noch ausrol-len und/oder sich von einem nachfolgenden Fahrzeug über die Ziellinie schubsen lassen (sofern man noch nicht absolut stillge-standen hat).

Noch länger ist man im Champi-onship-Mode beschäftigt, in dem man auf allen Strecken Punkte für die Meisterschaft erkämpfen muß. In diesem Modus darf man selbstverständlich den Spielstand auf ein Controller Pak sichern, das man anweisungsgemäß für das ebenfalls unterstützte Rumble Pak einstecken kann.

Der Single Race-Mode bietet das, was einem in anderen Spielen als Rennen in der Arcade-Variante serviert wird, nämlich das Bestreiten eines einzelnes Ren-nens auf einer wählbaren Piste. Im Time Trial darf man sich, ohne von der Konkurrenz behelligt zu

Im Demo-Modus sind sogar die Scheiben der Fahrzeuge transparent (leider nicht im Spiel selbst!).

Selbst wenn sich mehrere Fahrzeuge auf einmal auf dem Screen befinden, gibt es keine Slow Downs.

Wenn man mit der Nobelkarosse einen Burn Out hinlegt, qualmt es nicht nur mächtig, sondern man hinterläßt auch eine das ganze Rennen bleibende Bremsspur.

werden, an das Verbessern der speicherbaren Rekordzeiten machen. Hier zeigt sich leider, daß das Gameplay von Lamborghini nicht allzu tiefgängig ist.

Qual der Wahl!

In der Regel eröffnet sich vor jedem Rennen ein umfangreiches Menü, in dem sich diverse Details wie beispielsweise Anzahl der Runden (3 bis 30!) oder Fahrtrichtung ändern lassen. Das Abschalten der Hilfspfeile vor den Kurven ist nur absoluten Profis anzuraten, denn bei High Speed ist es manchmal mehr als schwierig, die Anfahrt zur nächsten Kurve rechtzeitig zu treffen. Ein gewisses taktisches Element wird durch den Boxenstopp in das Spiel gebracht. Haben sich die Reifen erst einmal abgenutzt, rutscht man nämlich recht derb über die Asphaltstrecken. Leert sich der

Die Darstellung der einzelnen Fahrzeuge ist grandios gelungen.

Nur im Hafen gibt es Nebel, allerdings gehört er dort auch wirklich hin.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Super NES

Asterix & Obelix	dt	119.99
Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	99.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
Oscar	dt	69.99
Power Ranger 2	dt	89.99
Schlümpfe 2	dt	109.99
Secret of Evermore	dt	109.00
Terranigma	dt	89.99
Tim in Tibet	dt	89.99
Tim im Sonnentempel	dt	109.00
Toy Story	dt	99.95
Whizz	dt	79.99

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beauty and the Beast	dt	44.99
Indiana Jones	dt	44.99
John Madden 95	dt	39.00
Mr. Do!	dt	44.99
Power Piggs	dt	49.99

Zubehör

Game Mage Mogelmod.	dt	49.99
Infrarot Joypad	dt	39.99
Tecno 516 Joystick	dt	14.99
Top-Fighter Joystick	dt	69.99

Gameboy

Dschungelbuch	dt	44.99
Glöckner v. Notre D.	dt	59.00
Hugo 2	dt *	59.00
Schlümpfe 2	dt	69.00
Tim in Tibet	dt	59.00

Sonderangebote

Daffy Duck Classic	dt	39.00
Gremlins 2 Classic	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
PGA European Golf	dt	34.99
Space Invader (SGB)	dt	39.99
Stargate	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99

Zubehör

Energy Pack GB	dt	29.00
Game Boy Pocket	dt	119.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt *	139.00
Blast Corps	dt	114.00
Bomber Man 64	dt *	89.00
Clayfighter 63 1/3	dt *	149.00
Diddy Kong Racing	dt *	89.00
Extreme G	dt	149.99
F1 Grand Prix	dt	149.99
Fifa Soccer 64	dt	89.99
Hexen	dt	149.00
Int.Superstar So.64	dt	139.00
James Bond 007	dt *	149.99
Joust X	dt *	159.00
Lamborghini 64	dt	154.99
Lylat Wars	dt	139.00
Mischief Makers	dt *	89.00
Multi Champ. Racing	dt	139.99
NBA Hangtime	dt	129.00
NFL Quarterback C.98	dt *	139.99
Robotron X	dt *	159.00
St. Andrews Golf	dt *	139.00
Top Gear Rally	dt *	149.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00
Wild Choppers	dt *	139.00

Zubehör

Flight Force SV-366	dt	129.99
Joypad Plus SV-304	dt	54.99
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad N64 (farbig)	dt	54.99
Joypad Shark SV-362	dt	64.99
Joystick SV-364	dt	89.99
Lenkrad N64 SV-380	dt	129.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Mad Catz Joypad N64	dt	69.00
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Memory Card 1 Meg	dt	39.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Rumble Pak	dt	39.00
S.Mario 64 Spiebera.	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	39.99

Kostenlos !

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Grillparzerstr. 42, 81675 München
PREISE VARIIEREN

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unser kostenloses Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln und Systemen an.
Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Beim Boxenstopp kann man mit rhythmischen Stick-Bewegungen einige Sekunden gutmachen.

Wunderschöne Lens Flare-Blendeffekte zeichnen die derzeit konkurrenzlose Engine aus.

An den Strecken kann man aufwendig gemachte Details wie diese Kirche bewundern.

Tank, läuft man Gefahr, stehenzubleiben. Der Boxenstopp selbst wurde übrigens erfrischend anders gestaltet: Hier muß man durch kreisende oder rüttelnde Bewegungen des Analogsticks die Mechaniker zum schnellstmöglichen Arbeiten bewegen, was bei gutem Rhythmus einige Sekunden Zeitvorsprung einbringen kann.

Für bis zu vier Spieler!

Ein besonderes Lob verdienen sich die Programmierer noch für die diversen Mehrspieler-Modi, denn zu zweit darf man zusammen mit vier Computer-Gegnern auf einem Splitscreen sogar im Championship-Modus antreten. Spielt man zu dritt oder viert, gibt es natürlich nur noch pure Head to Head-Auseinandersetzungen, außerdem hat man nur noch zwei der drei wählbaren Perspektiven zur Wahl.

Hat man sich an der brillanten und sehr abwechslungsreichen Grafik, die mit aufwendig gestalteten Pisten unterschiedlichster Herkunft (Hafen, Strand, Berge, Stadt u. s. w.) und diversen Lens Flare-Blendeffekten überzeugen kann, erst einmal sattgesehen, stellt man leider fest, daß das eigentliche Spiel nicht ganz so hochklassig ist, was dem einen oder anderen dennoch gut gefallen dürfte. Das Gameplay ist nämlich nicht so diffizil wie beispielsweise in Top Gear Rally, sondern man rast schon bald ohne größere Probleme in Ridge Racer-Manier wie ein alter Hase über die Pisten. Leichte Fehler bei der Fertigstellung blieben uns leider auch nicht verborgen. Davon abgesehen, daß das Kollisionsverhalten etwas primitiv ist und man es durchaus begrüßen kann, wenn sich die Konkurrenten ebenfalls von der Piste schieben, wunderten wir uns als Spielekritiker dann aber doch, daß die Computerautos in einer Sackgasse verzweifelt mehrere Runden lange gegen ein Stück Mauer fuhren und nicht mehr weiterkamen. Bei einem anderen Punkt, der auch nervt, muß man den Entwicklern allerdings zugutehalten, daß sie sich an die Realität hielten: Tritt man bei einem 450 PS-Auto während eines Wendemanövers nämlich hirnlos aufs Gas, wird der Wagen tatsächlich unkontrolliert ausbrechen. Dies hielt uns jedoch nicht davon ab, das Spiel immer und immer wieder zur Probefahrt herauszuholen.

Der 4 Spieler-Modus ist erwartungsgemäß etwas langsamer und nebliger, aber immer noch sehr gut spielbar.

Sicht, so weit das Auge reicht! Lamborghini räumt mit einigen N64-Vorurteilen auf.

Die Grafik scrollt absolut rasant an einem vorbei.

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Es ist schon sensationell, wie gut die Titus-Entwickler die N64-Chips unter Kontrolle haben. Kein anderes Rennspiel (Diddy Kong Racing ausgenommen) kann derzeit mit einer derart scharfen und detaillierten Grafik aufwarten. Daß man alle möglichen Spielvarianten aufgrund des einfachen, Ridge Racer-ähnlichen Gameplays bald gewonnen hat, wird von dem gelungenen 4 Spieler-Modus zum Teil wieder wettgemacht. Unterm Strich ein im wahrsten Sinne des Wortes wirklich sehenswertes Racing-Game. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

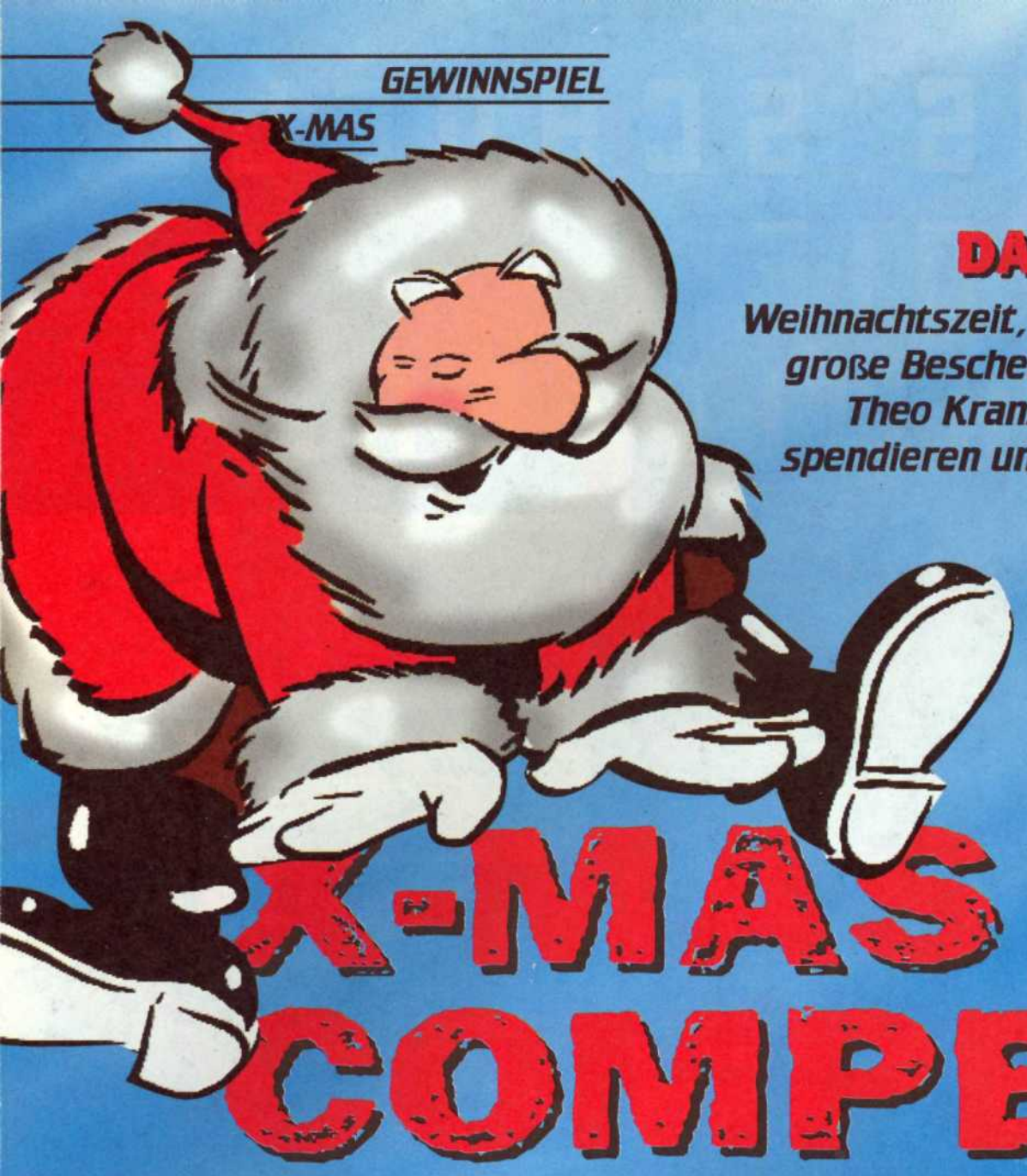
BEWERTUNG

Titel:	Automobili Lamborghini
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Controller Pak
Levels:	6
Preis:	ca. DM 139,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Titus/Konami
Entwickler:	Titus
Release:	Ende November '97

Grafik: 87%
Sound: 68%
Dauerspaß: 63%

Gesamtwertung: 80%

Beurteilung: Wer auf der Suche nach dem N64-Rennspiel mit der schärftsten und detailliertesten Grafik ist, das auch für 4 Spieler geeignet ist, muß bei Automobili Lamborghini einfach zugreifen.



X-MAS COMPETITION

DAS WEIHNACHTSGEWINNSPIEL

Weihnachtszeit, Geschenkezeit! Bei uns gibt es schon jetzt die große Bescherung, denn Acclaim, Funsoft, InterAct, Konami, Theo Kranz Versand, Mitsui, Nintendo, Ubi Soft und Vidis spendieren unseren Lesern sage und schreibe 132 Preise im Gesamtwert von über DM 10.000,-!

WAS MÜSST IHR TUN?

Schickt einfach eine Poskarte, auf der ihr euer absolutes Nintendo 64-Lieblingsprodukt vermerkt, an nachfolgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion N-ZONE
Kennwort X-Mas • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Einsendeschluß ist der 23.12.97. Mitarbeiter von Computec und beteiligten Firmen dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DIE PREISE

NINTENDO
1 x Nintendo 64 mit Diddy Kong
4 x lebensgroßer Mario-Pappaufsteller

ACCLAIM
2 x Turok + Audio CD
10 x Extreme G Soundtrack-CDs
5 x Pin-Extreme G-Sammlungen

VIDIS
10 x LX4 Tremor - Rumble Pak
10 x N64 HyperPak - Rumble Pak mit Memory Card
3 x N64 Rumble Wheel - Lenkrad
3 x N64 Fight & Flight Stick
10 x Deluxe Energy Set für Game Boy (Netzteil, 2 Akkus und Ladeschale)

KONAMI
10 x ISS-Lederfußball
10 x ISS-T-Shirt
3 x International Superstar Soccer Deluxe (SNES)
3 x Int. Superstar Soccer 64

LAGUNA
3 x Multi Racing Championship
3 x Chameleon Twist

UBI SOFT
5 x F1 Pole Position

INTERACT
5 x V3 Racing Wheel
5 x Memory Card Plus
5 x Mako Pad 64
5 x Arcade Stick

FUNSOFT
5 x Dark Rift

MITSUI
3 x Top Gear Rally

KRANZ VERSAND
1 x N64 Rumble Pak
1 x Blast Corps
1 x NBA Hang Time
1 x Lylat Wars
1 x Int. Superstar Soccer 64
2 x Pocket Max
2 x Rexi

FIFA
ROAD TO WORLD CUP 98

Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation

16 originalgetreue Stadien

Detailliertes Spieler-Rendering

www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95

If it's in the game, it's in the game.™

©1997 Electronic Arts, EA SPORTS, das EA-SPORTS-Logo, "If it's in the game, it's in the game" und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Offiziell lizenziertes Produkt von FIFA World Cup France 98.Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle weiteren Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. PlayStation und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES Ltd. Das N64-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintedo America Inc.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

IN EIGENER SACHE

Einmal mehr gibt es an dieser Stelle Hinweise auf aktuelle N-Zone-News, die diesmal aufgrund des nach wie vor riesigen Ansturms an Neu-Abonnenten notwendig geworden sind:

1. Zum einen wurden nämlich nicht genügend Exemplare der N-Zone-Extra-Beilage „Extreme G" bereitgestellt, was zur Folge hatte, daß viele Abonnenten zunächst nur das Heft ohne Beilage enthielten. In einer Nacht und Nebel-Aktion wurden jedoch noch einige tausend Exemplare nachproduziert und vier Tage später verschickt.

2. Ebenfalls auf die unerwartet hohen Abo-Zahlen ist das zweite Problem zurückzuführen, bei dem es um die begehrten Memory Cartridges geht, welche wir als Abo-Prämie verschicken, sobald die Rechnung beglichen wird. Diesmal hatte allerdings Speed, der deutsche Distributor der Blaze-Produkte, aufgrund unserer hohen Nachfrage bereits ein leeres Lager, während der englische Hersteller nicht mit der Produktion nachkam. Da wir unsere wichtigsten Kunden nicht warten lassen wollten, orderten wir kurzerhand ein teureres und sogar besseres Ersatzprodukt von Joytech (256 K, 123 Blocks), das allerdings mit der in der Anzeige abgebildeten Karte nicht übereinstimmte, was möglicherweise einige verwirrte, da man bei der brandneuen Joytech-Karte sogar die Batterie auswechseln kann, während andere Memory Cartridges unbrauchbar werden, wenn die (übrigens immer vorhandene) Batterie einmal leer wird. Letztendlich verrichten beide Karten genauso gut ihren Dienst, wie es zwei verschiedene Spritsorten tun.

3. Soviel zu diesen beiden Punkten, die doch für einige Unruhe in unserer Aboabteilung sorgten. Wir hoffen jedoch, daß wir künftig von derartigen Problemen verschont bleiben und das Abo wie gehabt immer am Freitag vor dem Kiosk-Termin verschicken können. Übrigens, wir verschicken unsere Hefte nur einmal im Monat und können nicht jeden neuregistrierten Abonnenten vorab einzeln beliefern. Ein Beispiel: Wer erst nach dem 10. November seinen Abocoupon abgeschickt hat, wird das erste Heft leider erst Ende Dezember per Post erhalten, da wir auch noch drei Wochen zur Erfassung der Daten und Anpassung der Druckauflage benötigen. Wird dann der Versandtermin Ende November verpaßt, muß unser Neukunde leider bis Ende Dezember warten, da alle gedruckten Exemplare bereits im Handel sind. Dies läßt sich technisch leider nicht anderes regeln. Wir hoffen auf euer Verständnis! Danke!

Die Redaktion

Schickt Eure Briefe an:
Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

GOLDEN PAL

1. Gibt es noch eine gering Hoffnung, daß GoldenEye 007 – wie beispielsweise Goemon – auch in Deutschland erscheint?

N-ZONE Nein, nicht die geringste, sofern sich nicht jemand anderes die Lizenz sichert, da Nintendo das Spiel aufgrund klarer Vorsätze nicht veröffentlichen wird. Der Vorsatz lautet, daß man niemals als Publisher in einer BPjS-Liste auftauchen sollte, wodurch das mühsam aufgebaute Familien-Image zerstört werden könnte.

2. In welchen Ländern kann man PAL-Versionen kaufen?

N-ZONE N-Zone: Grundsätzlich gibt es PAL/SECAM-Versionen in den größten europäischen Ländern (England, Deutschland, Frankreich, Österreich u.v.a.). Die meisten Videospieleläden decken sich aus Österreich oder England mit PAL-Versionen ein, falls ein Spiel wie beispielsweise GoldenEye 007 nicht offiziell veröffentlicht wird.

3. Habt ihr ein paar Vorschläge, über welche Händler man an die englische PAL-Version von GoldenEye 007 kommt?

N-ZONE Grundsätzlich dürfen wir hier keinen speziellen Händler nennen, eine Lektüre der Anzeigen dürfte jedoch weiterhelfen.

4. Wird man mit dem 64DD wirklich ins Internet gelangen?

N-ZONE Möglich ist alles, wobei ich aber davon ausgehe, daß dies mit der außerhalb Japans erscheinenden 64DD-Version nicht möglich sein wird.

5. Wenn ja, wird es dann spezielle Hardware wie Tastatur, Maus etc. geben?

N-ZONE In Japan bestimmt, in Deutschland eher nicht.

6. Was hat es mit dem Nebeleffekt auf sich? Ist das Nintendo

64 zu einer solchen Grafikleistung nicht imstande oder liegt das an dem geringen Speicherplatz?

N-ZONE Dies hat weder mit dem Speicherplatz noch mit der Leistungsfähigkeit zu tun, vielmehr liegt es an der Unerfahrenheit der Programmierer. Titel wie Lamborghini oder Diddy Kong Racing beweisen, daß man komplett ohne Nebel auskommen kann.

7. Wann habt ihr Redaktionsschluß?

N-ZONE Grundsätzlich etwa drei Wochen vor dem Erscheinungtag. Sollte etwas ganz wichtiges passieren, dann können wir aber noch eine Woche später etwas ändern.

8. Wieviel mehr Speicherplatz haben die 64DD Disketten im Vergleich zu den N64-Modulen?

N-ZONE Diese Frage läßt sich nicht pauschal beantworten, da die Modulgrößen derzeit zwischen 64 MBit und 256 MBit schwanken. Ein 64DD-Disk bietet genau 64 MByte an Speicher, was 512 MBit entspricht. Wichtig ist jedoch, daß die Disketten billiger als Module sind und man darauf abspeichern kann.

9. Wird mit dem Erscheinen des 64DD der Nebeleffekt verschwinden?

N-ZONE Nein, und zwar wegen oben erwähnten Gründen, allerdings darf man davon ausgehen, daß bis zu diesem Zeitpunkt die Programmierer mehr Erfahrung mit dem Nintendo 64 haben und die Spiele alleine schon dadurch besser werden. Dank einer zusätzlich 4 MByte-Arbeitsspeicher-Erweiterung sollten jedoch vielfältigere Grafiken innerhalb eines Levels möglich sein.

Christian Frey, 66482 Zweibrücken

POSTER REIN?

Warum macht ihr keine Poster in die Hefte?

N-ZONE Wir denken, daß ein Poster nicht viel Zusatznutzen bringt und dadurch nicht auf mehrheitliche Zustimmung stoßen wird. Viele Leute bezahlen ungern für etwas, was sie nicht wollen oder brauchen können. Stattdessen bevorzugen wir exklusive Beilagen wie beispielsweise das in der letzten Ausgabe erschienene N-Zone Extra zu Extreme G. Sollten wir mit dieser Ansicht jedoch falsch liegen, dann schreibt uns einfach eure Meinung dazu.

Marcel Pillipan

und Ulrich Laitenberger

LyLAT WARS DEUTSCH?

1. Da Ihr keine eMail-Adresse für Leserbriefe und Charts angegeben habt und die Post mir zu teuer und unbequem ist, sende ich die Mail also an hsippisch wie im Impressum angegeben. Ich hoffe, sie kommt trotzdem an... (PC-Games?)

N-ZONE Klar kommt sie an, tatsächlich ist uns elektronische Post sogar am liebsten. Die Adresse lautet PC Games, da unser Schwestermagazin (übrigens Europas erfolgreichstes Spielemagazin) eine eigene Website hat, was für N-Zone vorerst nicht geplant ist.

2. Warum hat Lylat Wars eine englische Sprachausgabe? Weshalb wurde es nicht übersetzt? Wenn man einmal eine Komprimierungsart entworfen hat, müßte man doch nur noch alles auf Deutsch aufnehmen, oder? Selbst wenn es schlechte Sprecher bei der deutschen Übersetzung wären, würde mir dies immer noch besser gefallen als die englische Sprachausgabe. Wo also ist das Problem?

N-ZONE Es gibt hier mehrere Probleme. Zum einen möchte Nintendo eine sogenannte Lokalisation perfekt machen und nicht schnell und billig auf die Beine stellen. Darüber hinaus würde eine deutsche Sprachausgabe mehr Speicher benötigen als eine englische, was wiederum bei der Fertigstellung zu massiven Problemen führen könnte. Der dritte Punkt betrifft den zeitlichen Aufwand, der ein deutsches Lylat Wars wohl erst im November oder Dezember ermöglicht hätte.

3. Wird Zelda 64 wenigstens mit deutscher Sprachausgabe realisiert?

N-ZONE Derzeit gibt es dazu

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Yoshi's Story)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Fallst du andere Videospiele-Magazine kennst: Gefällt dir N-Zone
❑ besser oder
❑ schlechter als die Konkurrenz?

8. Falls du N-Zone gerade zum ersten Mal gekauft hast, was war der Grund dafür?
_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Yoshi's Story (S. 8-10)	___	❑	❑	❑
Zelda 64 (S. 12)	___	❑	❑	❑
F-Zero 64 (S. 14)	___	❑	❑	❑
Das Spielelexikon (S. 16-19)	___	❑	❑	❑
San Francisco Rush (S. 22-23)	___	❑	❑	❑
NFL Quarterback (S. 24)	___	❑	❑	❑
Madden 64 (S. 26)	___	❑	❑	❑
Dark Rift (S. 27)	___	❑	❑	❑
Clay Fighter 63 1/3 (S. 28)	___	❑	❑	❑
Lamborghini (S. 30-32)	___	❑	❑	❑
Weihnachtsgewinnspiel (S. 34)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 36-38)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 40-43)	___	❑	❑	❑
Extreme G-Cheats (S. 44)	___	❑	❑	❑
Top Gear Rally (S. 46-50)	___	❑	❑	❑
Mischief Makers-Lösung (S. 52-61)	___	❑	❑	❑
T & T Sammelkarten (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 12/97)
Ausgabe: _____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

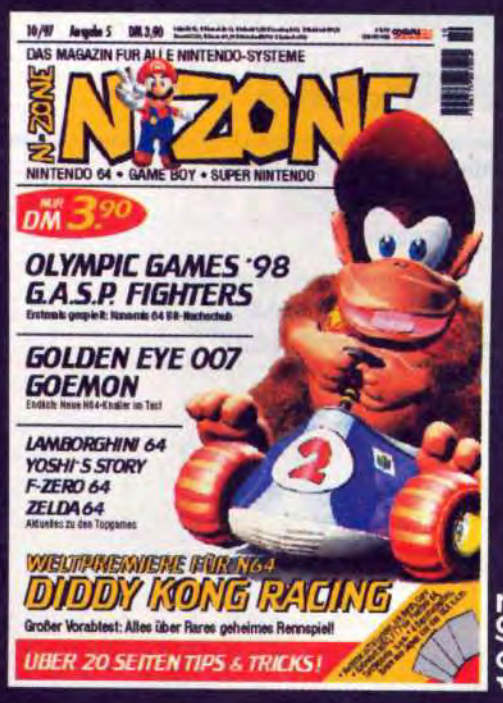
16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 12• Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

09/97



10/97

11/97

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 09/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 10/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 11/97	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

keine definitiven Aussagen, fest steht nur, daß es deutsche Bildschirmtexte geben wird.

Marvin, marvin.n@writeme.com

ANSICHTEN

Die Zeitschrift „N-Zone" wurde für mich sehr schnell zu einem Lieblingsstück. Das hat folgende Gründe: Zum einen reichte mir die zweimonatige Erscheinungsweise der „Club-Nintendo"-Zeitschrift nicht mehr aus, und zum anderen empfinde ich Ihre Spiele-Tests als wesentlich aufschlußreicher als die Berichte anderer Zeitschriften. Das hat natürlich viel mit Ihrer wesentlich unabhängigeren Art der Berichterstattung zu tun. Bei der N-Zone merkt man, wie ich finde, daß nicht der Verkauf der Spiele das oberste Ziel ist, sondern die neutrale Bewertung. Diese Unabhängigkeit, zusammen mit der übersichtlichen Struktur, machen die N- Zone einfach besser als alle anderen „unabhängigen" Zeitschriften. Soviel zur positiven Kritik. Ich habe jedoch immer wieder ein Problem mit den Release-Daten der N-Zone und mit denen von Nintendo selbst angegebenen. Als Beispiel: Ich habe die Ausgabe N-ZONE 11/97 am 29.10.97 gekauft und habe voller Freude gelesen, daß „BOMBERMAN 64" schon Ende Oktober (!) auf den deutschen Markt kommt. Am selben Tag noch habe ich voller Zuversicht bei Nintendos Konsumentenberatung angerufen, welche mir jedoch wider Erwarten das Spiel für Mitte November versprach. Da stellt sich bei mir die Frage, wann ist bei Euch Redaktionsschluß, daß sich die Daten so oft verschieben? Mir ist wohl klar, daß Nintendo selten mehrere Wochen im voraus irgendwelche Veröffentlichungen bekanntgibt (auf den Tag genau) und daß damit der Fehler nicht nur bei Euch liegt. Wäre nett, wenn Sie mir darauf eine Antwort geben würden.

N-ZONE Tatsächlich stehen wir im ständigen Kontakt mit der obersten Nintendo-Ebene, insbesondere kurz vor Redaktionsschluß, wenn es um aktuelle Release-Daten geht. Da kann es schon einmal passieren, daß Nintendos Konsumentenberatung nicht so aktuelle Daten wie uns vorliegen. Folglich sind auch die Händler oft über unsere genauen Daten überrascht, während sie ihrerseits nur mehrere Wochen alte Release-Daten zur Verfügung haben. Tatsächlich ist Bomberman 64 bereits Ende Oktober im Lager in Großostheim eingetroffen! Wenn sich jedoch nach Redaktionsschluß etwas ändert, können wir natürlich auch nur wenig ändern, allerdings halten wir euch ständig auf dem laufenden.

Ingolf Löhl, WESDJ44@aol.com

RENNSPIELE

Zuerst einmal ein großes Lob an euch. Ihr macht ein cooles Mag, und ich freue mich jedesmal, wenn ich in den Zeitschriftenladen gehe und die neue N-Zone bewundern kann. Nun habe ich eine Frage an euch:

1. Ich habe seit meinem Geburtstag ein N64 und bis jetzt nur zwei Spiele. Nun kann ich mich einfach nicht entscheiden, welches Spiel ich mir kaufen soll: Extreme G, Multi Racing Championship oder Top Gear Rally. Bitte gebt mir einen Rat!

N-ZONE Wer auf der Suche nach Rennspielen ist, hat sogar die Wahl zwischen noch mehr Titeln. Muß es sich um ein Autorennspiel handeln, würde ich mich wohl für das spielerisch und technisch erstklassige Top Gear Rally entscheiden, wobei F1 Pole Position aufgrund seines Formel 1-Bonus auch nicht uninteressant ist. MRC hat technische und spielerische Schwächen, Automobili Lamborghini bietet neben einer glänzenden Grafik und dem 4 Spieler-Modus leider nur kurzfristig motivierende Spielmodi, da man schnell alles gewonnen hat. Extreme G ist ein futuristisches Rennspiel, das zwar optisch unter den Nebeleffekten leidet, ansonsten allerdings erstklassig gelungen ist. Als alter Auto- und Formel 1-Fan sieht meine ganz persönliche Top-Liste folgendermaßen aus: 1. Diddy Kong Racing, 2. Top Gear Rally, 3. Extreme G, 4. F1 Pole Position, 5. Lamborghini, 6. MRC

Michael Stöckel, 73736 Esslingen

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Immer mehr Hersteller widmen sich mittlerweile auch dem Nintendo 64! Beispielsweise sind inzwischen die meisten Genres durch hochwertige Spiele abgedeckt, was unsere Cheats & Codes-Seiten natürlich erheblich spannender werden läßt. Denn diesmal gibt es geheime Tricks zu Rennspielen, Footballsimulationen, Beat 'em Ups und einem brandneuen Puzzlespiel! Es wird bald richtig eng hier, bei diesen vielen Neuerscheinungen! Sucht euch einfach euren Lieblings-Cheat heraus! Viel Spaß! Michael Erlwein

F1 Pole Position (D)

Extra-Auto

Zunächst benötigt ihr einen Controller Pak für diesen Trick. Nachdem ihr es hoffentlich geschafft habt, Weltmeister zu werden, solltet ihr das Gerät neu einschalten und, sobald „Now loading the data from controller pak" erscheint, die Tasten A und B drücken. Wenn man nun bei der Fahrerauswahl die 96 Forti-Fahrer nimmt, so haben diese ein Ubi Soft H-RA V12-Renngeschoß!

Madden 64 (USA)

Versteckte Teams

Um an ein sehr starkes, verstecktes Team zu gelangen, mußt du unter „Season Mode - Front Office - Creat Player - Name" das Wort „TIBURON" eingeben. Dann wählst du „Continue" an, danach „Save". Dann mit B wieder zurück und den „Exhibition Mode" anwählen, in dem du dann das Superteam namens „Tiburon" anwählen kannst.

Endsequenz sehen

Falls ihr die für ein Sportspiel doch recht außergewöhnliche Endsequenz sehen wollt, müßt ihr die L- und die R-Taste sowie Z gedrückt halten, sobald das EA Sports-Logo erscheint. Dann kommt nach einiger Zeit (wenn das Logo verschwindet) automatisch die Endsequenz.

MACE: The Dark Age (USA)

War Mech & Ichiro

Warte auf den Screen mit den Copyright-Anmerkungen gleich am Anfang und drücke dann schnellstmöglich auf dem Controlpad rechts, oben, links, unten, rechts, oben, links, unten. Danach sollte ein Ton zu hören sein. Nun müßten bei der Charakterauswahl oberhalb des Executioners noch War Mech und Ichiro zu sehen sein.

Köpfe austauschen

Bei der Charakterauswahl auf folgende Kämpfer gehen und jeweils danach Start drücken: Al-Rashi, Start, Takeshi, Start, Mordos Kull, Start, Xiao Long, Start, Namira, Start. Wenn du nun zwei Kämpfer auswählst, sind deren Köpfe ausgetauscht.

Schuhe für alle

Mit diesem Code bekommen die Kämpfer äußerst witzige Schuhe. Also wieder Charaktere anwählen und danach immer Start drücken: Ragnar, Dregan, Koyasha. Dann den Kämpfer auswählen – er hat dann die Schuhe an.

Janitor Ned

Diesmal Koyasha, Start, Executioner, Start, Lord Deimos, Start drücken. Dann gehst du auf Xiao Long und drückst den A- oder B-Button.

Clay Fighter 63 1/3 (PAL)

Versteckte Kämpfer

Es gibt noch einen weiteren versteckten Charakter, mit dem ihr in den Kampf ziehen könnt. Dazu müßt ihr nur den entsprechenden Code beim Auswahlmenü der Fighter eingeben:
Boogerman: L-Taste halten und dann auf dem Control-Pad oben, rechts, unten, links, rechts und links drücken.

Geheimes Optionsmenü

Auch hier muß man einfach eine Kombination beim Charaktermenü eingeben. Diesmal: L halten, C oben, C rechts, C links, C unten, B, A. So kann man nun bei den Optionen einen neuen Menüpunkt bestaunen.

Stage auswählen

Wenn du beim Zwei-Spieler-Modus den Screen siehst, bei dem der Kampf angekündigt wird (vs.), dann kannst du mit C rechts oder C links den Kampfschauplatz ändern.

Zufalls-Kämpfer

Hält man bei der Charakterauswahl die L- und die R-Taste gleichzeitig gedrückt, dann wird zufällig irgendein Kämpfer ausgewählt.

Neue Farben

Willst du ein neues Outfit für deinen Charakter haben, dann wählst du ihn statt mit A mit C unten an.

Extreme G (PAL)

Geheime Strecke

Man muß den „Am krassesten"-Level des Meltdown-Kurses mit einem normalen Motorrad (nicht Roach oder Neon) gewinnen und auf jeder Strecke Erster werden. Dadurch wird die geheime neue Strecke aktiviert, die allerdings nur im Einzelspieler- und im Multiplayer-Spiel zur Verfügung steht.

JETZT N-ZONE AB

Dein Dankeschön:
eine 256 K-Memory Card

Du willst deine Mario Kart 64-Rekord-Zeiten speichern oder die selbstgeschaffenen International Superstar Soccer 64-Teams deinen Freunden zeigen? Mit einer 256 KByte-Memory Card ist das kein Problem! Stecke die Memory Card einfach in die Rückseite des Controllers ein, und schon kannst Du deine Werke dauerhaft sichern!

Anm.: Die Memory Card ist kein von Nintendo offiziell lizensiertes Produkt. Die Prämie muß nicht mit dem abgebildeten Produkt übereinstimmen, geliefert wird aber auf alle Fälle ein Speicherkarte mit 256 KByte Kapazität. Die offiziellen Nintendo-Produkte dieses Typs sind unter dem Namen Controller Pak erhältlich.

NFL Quarterback Club '98 (USA)

Die folgenden Codes gebt ihr einfach in das spezielle Cheat-Menü (Enter Cheat) ein. Was dann passiert, haben wir euch gleich mal dazugeschrieben:

GLYTHMD - Riesige Spieler, und die Sounds im Spiel sind dunkler (Sprache)
RNLDSWZNGR - Die Running Backs haben die Fähigkeiten eines Arnold Schwarzeneggger. Dadurch werden sie zwar langsamer, dafür kann man sie aber auch nicht so leicht zu Fall bringen.
SMLMDGT - Dadurch werden alle Spieler klein und der Sound im Spiel diesmal etwas höher
BBMNTBL - Durch diesen Code werden die Spieler zu einem langen und dürren Elend
JPNSMWR - Dadurch werden die Spieler etwas kürzer, breiter und flacher
WLTRPYTN - Die Running Backs spielen alle so gut wie der wohl bisher bester Running Back überhaupt: Walter Payton
DWNDRV - Die Anzahl der Downs wird auf unendlich gestellt – praktisch, oder?
MCHLJNSN - Schnellere Spieler
GTNHNDS - Fumbles kommen nun öfter vor
SPRSLYD - Der Spielfeld-Untergrund wird um einiges rutschiger
STYCKYHNDS - Die Receiver können dadurch weitaus besser fangen
BRDWYNMTH - Die Fähigkeiten des Quarterbacks werden erhöht
CRLLWYS - Damit kann man immens weit (bzw. hoch) springen
BGBFYFF - Alle Spieler werden stärker und schneller

Puyo Puyo Sun 64 (JAP)

Cheats

Und auch hier werden die Codes wie so oft bei der Auswahl des Charakters eingegeben (beim VS- oder Tournament-Modus). Gehe mit dem Cursor auf die entsprechenden Charaktere und halte für ca. 3 Sekunden Start gedrückt, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Doraco-Centaur (vordere Reihe ganz links): . .Man wählt den Charakter des Gegners (im VS-Modus)
Arle (vordere Reihe, zweiter von links) .....Aktiviert Carbuncle (Puyo)
Shezo (vordere Reihe dritter von links) .....Aktiviert Satan
Rulue (vordere Reihe ganz rechts) .....Zufallsauswahl
Elephant (hintere Reihe ganz links) .....Alle Charaktere werden zu Elefanten

ONNIEREN!

N-ZONE - das Magazin für alle Nintendo-Systeme - im Abo:

• N-ZONE prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig • 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe • Über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe • Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag • Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhaltet Ihr zurück. • Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ **JA, ich möchte das N-ZONE Abo** für nur 43,- DM/Jahr; (Ausland: 67,- DM/Jahr) ÖS 348
Als Dankeschön erhalte ich kostenlos eine 256 K-Memory Card (Art.-Nr: 1132)

Die Prämie darf ich behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

*Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum 2.Unterschrift
(bestätigt Widerrufsbelehrung)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
❒ Gegen Rechnung
❒ Bequem per Bankeinzug (nicht im Ausland möglich)

Konto-Nr.

BLZ

1010

Alle Cheats enthüllt

EXTREME G

Mit Extreme G kommt förmlich ein Flaggschiff für alle Hochgeschwindigkeits-Fanatiker unter den N64-Spielern auf den Markt. Hier geht es schneller als irgendwo anders zu, und Adrenalin und Action werden perfekt miteinander kombiniert. Um aber auch noch das Letzte herauszuholen, zeigen wir euch heute alle Cheats, die das Spiel noch ein Stückchen interessanter werden lassen.

Cheat-Eingabe

Die folgenden Cheats mußt du statt deines Namens eingeben. Wenn du dein Motorrad auswählst, so drückst du die R-Taste, um einige Optionen zu ändern. Und hier kann man dann ganz oben den Namen eingeben bzw. unsere Cheats eintippen. Die Cheats können übrigens auch miteinander kombiniert werden.

Extreme Geschwindigkeit

XTREME
Wie man dem Namen entnehmen kann, beschleunigt dieser Cheat das Spiel. Dabei wird die Endgeschwindigkeit hochgeschraubt.

Stealth-Modus

STEALTH
Alle Fahrzeuge werden nun unsichtbar. Das einzige, was zu sehen ist, sind die Schatten, damit man sich doch noch etwas orientieren kann.

Ghost-Modus

GHOSTLY
Dadurch werden die Landschaften einfach durchsichtig, und das Spiel gewinnt einen völlig neuen und geisterhaften Aspekt.

Ugly-Modus

UGLYMODE
Die ganze Darstellung wird pixeliger, und alles, was das Spiel so schön und glatt darstellt, wird kurzerhand abgeschaltet.

Magnify-Code

MAGNIFY
Dieser seltsame Cheat macht dein Sichtfeld kleiner und verkleinert auch dein Motorrad. Dadurch wird alles um einiges schwieriger.

Drahtgitter-Modus

WIRED
Alle Farben sind weg, und alles, was übrig bleibt, sind die Polygon-Rahmen. So kann man sich sehr gut vorstellen, wie ein Spiel entwickelt wird.

Antigrav-Modus

ANTIGRAV
Nun wird es wirklich total verrückt, denn damit wird die Extreme G-Welt auf den Kopf gestellt – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes.

Bananen-Modus

BANANA
Die Reifen sind überhaupt nicht mehr griffig – das ganze Fahrverhalten wird schwieriger und man kann nicht mehr so stabil fahren.

Fisheye-Modus

FISHEYE
Dadurch werden die Levels gestreckt, und die Kameraperspektive rutscht ein Stück weiter nach hinten. Das Spiel wirkt somit extrem schnell.

Roller-Modus

ROLLER
Wieder eine absolut verrückte Sache: Die Motorräder werden nun nämlich in Felsbrocken verwandelt, die langsam vor sich hinrollen!

Spielehilfe und Cheats

TOP GEAR RALLY

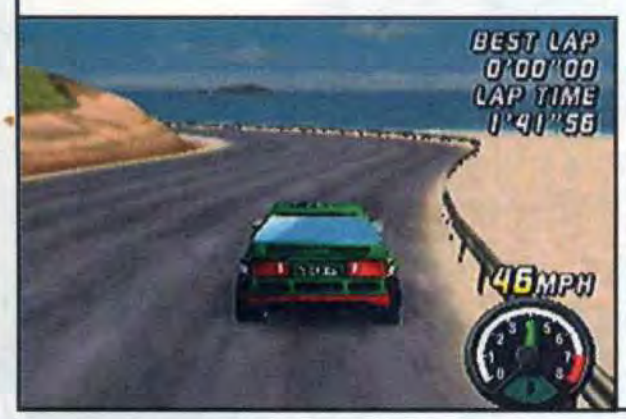
Top Gear Rally versucht, an den Erfolg der ersten Rennspiele anzuknüpfen. Damit ihr auch die schwierigeren Strecken gut meistern könnt, haben wir hier ein paar nützliche Tips zusammengestellt. Dazu könnt ihr euch aber auch gerne ein paar der Cheats ergattern, mit denen ihr die Strecken und die Autos auswählen könnt.

Abkürzungen/Tips

Coastline

Nach dem Start solltest du rechts bleiben, um dich so gleich auf die erste Weggabelung vorzubereiten. Gleich nachdem du den überdachten Streckenabschnitt sehen kannst, kommt auch schon die Abzweigung. Fahre hier rechts an der Wand entlang (eine spezielle Technik dazu erklären wir noch später). Bleibe nahe an der rechten Wand und ziehe dann zur linken hinüber, sobald die Straße nach rechts abknickt. Wird die Strecke dann wieder gerade, so ziehst du wieder nach rechts hinüber, da die andere Wegführung nun wieder mit deiner Bahn zusammenfließt. Deshalb kommen dir natürlich plötzlich auch andere Autos in den Weg. Da diese Fahrzeuge eine engere Kurve zu fahren haben, sind sie meist langsamer. Du kannst also gut überholen.

Nach einigen Windmühlen kommst du, wenn die Straße etwas abfällt, zu einem Tunnel. Danach kommt eine kurze S-Kurve und dann wieder eine scharfe Biegung nach links. Nach dem Tunnel kannst du das Gaspedal voll durchdrücken und dazu vor allem den Abhang nutzen. Die nächste S-Kurve solltest du mittig anfahren und beim Durchfahren möglichst nicht übersteuern. Sobald du den Sandstrand erblickst und die Straße nach links wegbiegt, fährst du trotzdem geradeaus und durch eine Lücke in der weißen Barriere hindurch. Fahre weiter geradeaus und auf der anderen Seite durch die zweite Lücke in der Barriere wieder auf die Strecke zurück. An dieser Stelle solltest du rechts bleiben, um Unfälle zu vermeiden. Wenn du diese Stelle richtig fährst, mußt du deine Geschwindigkeit nicht vor der Kurve herabsetzen, und du kannst auf diese Weise vier oder mehr Autos überholen.



Nach dieser Stelle kommen mehrere Kurven hintereinander, und dann geht es steil nach unten Richtung Wasser. Genau in diesem Moment solltest du dich auf eine scharfe Linkskurve vorbereiten. Links siehst du Fahrbahnbegrenzungen aus Sand, die langsam niedriger werden. Dann kommst du zu einem Zaun mit einer Lücke darin, und genau hier mußt du scharf nach links fahren. Am besten fährst du dazu rechts und schwenkst das Auto dann durch die Lücke im Zaun nach links hinüber. So kannst du hier mit hoher Geschwindigkeit hindurchfahren. Dabei riskierst du allerdings auch den Kontakt mit innen fahrenden Gegnern. Bist du durch die Lücke durch und auf dem Grasstück, so fährst du links am Zaun entlang. Sobald du wieder auf die Fahrbahn kommst, solltest du abbremsen, da eine S-Kurve folgt und du sonst leicht in die Begrenzungen knallst.

Gegen Ende der Strecke kommst du in eine Unterführung. Bleibe hier rechts an der Wand, die du im Ernstfall auch berühren kannst. So kannst du den nun folgenden riesigen Sprung mit hoher Geschwindigkeit nehmen und dabei trotzdem voll die Kontrolle behalten. Doch trotzdem solltest du beim Sprung den Finger vom Gas nehmen, da dein Auto sonst leicht mal einen Salto schlägt.

Jungle

Gleich nach dem Start geht es in eine Linkskurve. Fahre hier in der Mitte der Straße und biege gleich danach scharf nach rechts ab. Diese Abkürzung ist leider nicht sehr gut zu sehen und benötigt deshalb auch im Verlauf des Spieles einiges an Übung. Die nun folgende neue Strecke führt dich einen Hang hinab und dann durch einige Kurven hindurch. Hier darfst du mit dem Gaspedal nicht zu grob umgehen, da du sonst übersteuerst und so Zeit verlierst. Fahre nun weiter nach unten, bis du wieder die eigentliche Strecke erreicht hast. Bleibe hier wieder rechts, da schon bald andere Autos von links ankommen können. Mit dieser Abkürzung kannst du ca. drei Positionen gutmachen – es ist also einen Versuch wert!

Ein Stück weiter nach der Abkürzung wird die Farbe der Strecke heller, und du mußt durch eine enge S-Kurve hindurch. Sobald du dort herauskommst, siehst du auf der rechten Seite der Strecke eine kleine Grasrampe, die zu den höhergelegenen Grasstellen führt. Fahre hier hinauf und in Richtung des Dschungelrandes. Fahre dann hier herum und gleich wieder geradewegs auf den eigentlichen Kurs zurück. Dort gibt es zwar eine Rampe, um wieder sicher zurückzugelangen, es geht aber auch ohne sie ganz einfach. Dies ist zwar nicht gerade die beste Abkürzung im Rennen, bringt aber trotzdem ein wenig Zeit und spart dir eine enge Kurve.

Wenn du dann aus dem schwach beleuchteten Tunnel herausfährst, kommst du auf eine weite, offene Fläche mit Schlamm und Wasser. Bei allen Wetterverhältnissen (außer Schnee) solltest du in der Mitte bleiben, da dich der Matsch nur abbremst. Bei Schnee ist das Wasser gefroren – du kannst darüber hinwegfahren und die Kurven schneiden. Dabei aber nicht zu sehr beschleunigen und zu stark einschlagen – einfach mit dem Schwung, den du gerade hast, über das Eis gleiten.

Desert

Und auch hier gibt es eine ziemlich gute Abkürzung ganz in der Nähe des Starts. Du fährst gleich zu Beginn durch eine Stadt, und wenn du dort herauskommst, siehst du rechts eine Reklametafel. Fahre daran vorbei, und die Strecke wird flacher und führt zu einer Straße vor einem alten Holzhaus. Bremse ab und folge der Fahrbahn, bis du wieder auf den eigentlichen Kurs zurückkommst. Dabei aber möglichst nicht gegen die Bäume fahren! Dann weiter nach rechts und durch den Tunnel, um so mit Sicherheit ein paar Plätze gutmachen zu können. Mit ein wenig Übung kannst du diese Abkürzung auch ohne Abbremsen meistern.

Gegen Ende der Strecke teilt sich die Fahrbahn an einer Gabelung auf. Die rechte Strecke führt nach oben und über die linke, ist aber aufgrund der hohen Fahrbahnbegrenzungen nicht so zu empfehlen – nehmt einfach die linke Straße. Hier kannst du dir durch die besseren Begrenzungen etwas mehr Fehler erlauben, da die gesamte Fahrbahn ein Stück breiter ist. Denn so kurz vor dem Ende möchte man sich ja sicher nicht noch alles durch ein paar blöde Fehler vermasseln.

Mountain

Nachdem du am See vorbei bist, wird aus der Asphaltstrecke ein eher körniger Untergrund, und es folgen schon bald einige Kurven. Kurz danach wiederum kommt rechts ein Schild, das dir eine Gabelung anzeigt. Kurz davor siehst du einen Weg, der nach links abzweigt. Diese Strecke ist sehr steil und uneben – wenn du hier zu schnell bist, dann verlierst du die Kontrolle. Folge dem Weg ganz nach unten und dann wieder hinauf, wo du auf die eigentliche Strecke zurückkommst. Kurz bevor du wieder auf die Strecke triffst, befindet sich eine große Rampe, durch die du, wenn du zu schnell unterwegs bist, in die Luft geschleudert wirst. So verlierst du Zeit und Plätze. Versuche diese Abkürzung möglichst immer auszunutzen, unterschätze ihre Schwierigkeit aber niemals.

Strip Mine

Diesen Level erreicht man nicht nur schwer ohne Cheats, es gibt hier auch noch die komplexeste Strecke zu durchfahren. Jede Menge Sackgassen und Abkürzungen sind zu meistern. Auf der Hauptstrecke solltest du links bleiben, bis du zu einer Gabelung mit einem Tunnel links kommst. Fahre durch den langen Tunnel. Nachdem du hier herausfährst, kommst du auf eine Brücke mit Helikoptern über dir. Folge dieser Strecke weiter durch die Kurven, bis sie wieder weiter wird. Hier kannst du nach links durch den Sand fahren. Dort liegt aber ein großer Steinbrocken im Weg, und du kannst das Fahrzeug nicht so gut kontrollieren. Oder du fährst einfach den Weg weiter – das ist zwar länger, du kannst aber das Auto besser steuern.

Der nächste Teil der Strecke teilt sich in zwei gleich lange Teile auf – rechts geht es weiter oben lang, links weiter unten. Und schon kurz nach dieser Stelle teilt sich der Weg wieder auf. Die linke Strecke ist hier einfacher, du mußt allerdings unter einem großen Baufahrzeug fahren. Die andere Route hat keinerlei Hindernisse, du mußt hier aber sehr scharfe Kurven fahren.

Nun sind es nur noch wenige Meter bis zum Startpunkt.

Auch wenn dies nicht gerade die kürzeste Strecke ist, so ist sie zumindest sehr gut versteckt, und vor allem im Zwei-Spieler-Modus ist es ein Vergnügen, sie zu fahren. Nach dem Start siehst du rechts ein abgestürztes Flugzeug, und gleich danach teilt sich die Fahrbahn auf. Schilder weisen nach links, aber wenn du rechts fährst, siehst du einen kleinen Durchgang, der nach unten in die Kanalisation führt. Es gibt hier zwei Wege, die beide nach oben zurück und in einen Hafen mit einem Schiff rechts führen. Von nun an gibt es noch viele große Sprünge, bei denen du Saltos schlagen kannst, und zudem jede Menge Gabelungen, die aber immer an die gleiche Stelle führen. Dieser Weg ist länger, aber dafür nicht so kurvig.

Die Autos

Die folgenden Autos bekommst du jeweils nach dem Beenden einer Saison:

Erste Saison
Typ LD - Lancia Delta
Typ ES - Escort Cosworth

Zweite Saison
Typ CE - Toyota Celica
Typ IP - Isuzu P

Dritte Saison
Typ M3 - BMW M3
Typ SP - Toyota Supra

Vierte Saison
Typ NS - Nissan GTIR
Typ RS - Ford RS 2000

Fünfte Saison
Typ PS - Porsche

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Diddy Kong Racing dt. Version 94,90

Bomberman 64 dt. Version 94,90

Lamborghini 64 dt. Version 139,90

War Gods Pal Version 149,90

Blastcorps dt.	114,90
Clayfighter.. dt.	144,90
Darkrift dt.	139,90
FIFA 98 dt.	vorb.
GretzkyHockey dt.	129,90
Mario 64 dt.	94,90
Mario Kart 64 dt.	94,90
MRC dt.	139,90
Misch. Makers dt.	94,90
NFL Quarterb.dt.	144,90

TOPHITS DES MONATS

GOLDENEYE 007
PAL VERSION
149,90

EXTREME G
DT. VERSION
144,90

Lylat Wars dt.	139,90
NBA Hangtime dt.	129,90
Star Wars dt.	139,90
Turok e.Pal	139,90

Zubehör N64

Nintendo 64 dt.	299.--
Pad (ver. Farben)	59,90
Shark Pad	69,90
Gamebuster	vorb.
Lenkrad+Pedale	149,90

Chameleon Twist dt. Version 149,90

F1 Poleposition dt. Version 139,90

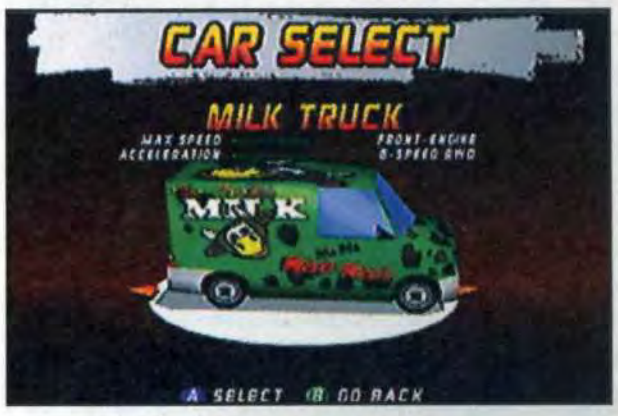
Goemon dt. Version 149,90

Top Gear Rally dt.Version 139,90

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

Bonusautos



Milchlaster

Du mußt alle sechs Saisons beenden, um das erste Bonusauto zu bekommen.

Helm-Auto

Beendest du das zweite Jahr, so siehst du zusätzliche Credits, und du kannst das nächste Mal das Helmauto anwählen, das wie ein Footballhelm aussiehst.

Cupra Car

Wenn du das dritte Jahr beendet hast, dann bekommst du das „Cupra Car" – einen Eiswürfel mit vier Rädern.

Beachball

Für alle Dauerspieler: Beendet auch noch das vierte Jahr, und ihr könnt mit diesem Beachball auf Rädern als Auto losfahren.

Chromautos

Und für alle, die wirklich nur noch Top Gear Rally spielen: Beendet auch noch das fünfte Jahr, und ihr könnt bei der Fahrzeugauswahl mittels des C-Knopfes nach unten eure Autos in Chromrenner verwandeln.

Spielstop-Bug

Ab und zu bleibt das Spiel beim Speichern oder Laden stehen. Dies passiert dann, wenn ihr zwei Controller habt und am zweiten ein Rumble Pak angeschlossen ist. Wenn ihr das Rumble Pak oder das komplette zweite Pad absteckt, so könnt ihr ohne Probleme speichern und laden.

Autofarben wechseln

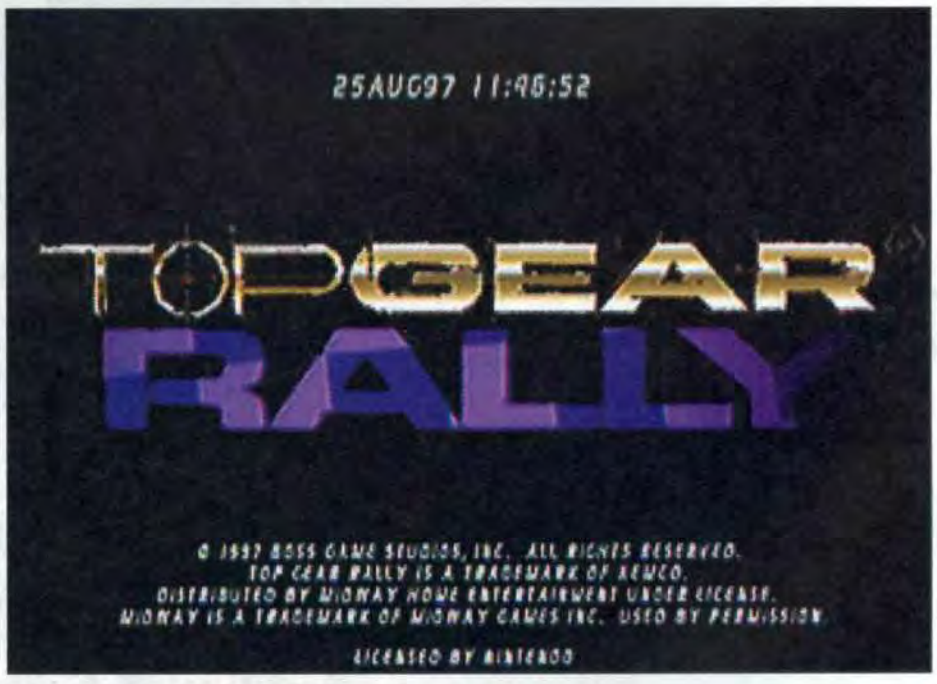
Zusätzlich zur normalen Möglichkeit, die Farben zu wechseln, kannst du das auch bei der Auswahl machen. Sobald du bei der Auswahl bist, hältst du die L- und die R-Taste und alle C-Knöpfe gedrückt. Während du diese hältst, drückst und hältst du oben oder unten auf dem Steuerkreuz, um das Auto in Schwarz oder Weiß zu ändern. Danach kannst du die Autos noch anders färben, indem du die L- und die R-Taste hältst und dann einen der C-Knöpfe drückst. Jeder C-Knopf steht dabei dann für eine neue Farbe.

Credits-Cheat

Um an einen neuen Credits-Bildschirm zu kommen, mußt du nur zu den Optionen gehen und dort Credits anwählen. Sobald dann die Credits ablaufen, drückst du folgende Tasten: links auf den Steuerkreuz, C unten, rechts auf dem Steuerkreuz, unten auf dem Steuerkreuz und dann Z. Nun kommst du zur Option „Credits" zurück. Wenn du diese nun anwählst, dann tauchen die neuen Credits auf, und du kannst den versteckten „Stripe Mine"-Level schon einmal ansehen.

Datum und Zeit-Cheat

Hat man das Spiel durchgespielt, so kann man jederzeit herausfinden, zu welchem Datum und zu welcher Zeit dies geschehen ist. Dazu mußt man nur alle C-Knöpfe gedrückt halten, wenn der „Top Gear Rally"-Titel auf dem Bildschirm erscheint.



DIE CHEATS: Alle Kurse und alle Autos

ALLE STRECKEN – kein Mirror-Modus

Du mußt bei der Streckenauswahl folgende Buttons betätigen:

A, links, links, rechts, unten, Z

Dadurch werden zwar andere Bildschirme aktiviert, der Cheat ist aber trotzdem aktiviert. Einfach zur Streckenauswahl zurückkehren, und alle Kurse müßten aktiviert sein.

ALLE AUTOS – keine Bonusautos

Bei der Fahrzeugauswahl mußt du folgende Knöpfe betätigen:

A, links, links, C unten, A, rechts und dann Z

Auch hierbei werden erst einmal andere Bildschirme aufgerufen, doch der Cheat ist aktiviert. Nun auch wieder zur Fahrzeugauswahl zurück, und die neuen Autos stehen bereit.

Komplettlösung

MISCHIEF MAKERS

Falls ihr in der letzten Ausgabe unsere Einführung zu Mischief Makers gelesen habt, solltet ihr mittlerweile mit der grundlegenden Steuerung vertraut sein. Nun ist es an der Zeit, ans Eingemachte zu gehen, Professor Theo zu befreien und es den miesen Clancers richtig zu zeigen. In unserer Komplettlösung führen wir euch sicher durchs Spiel und zeigen euch, wie und wo man an die goldenen Edelsteine herankommt.

1. Welt: Planet Clancer

Level 1-1: Ein Treffen mit Marina

Gehe vom Start aus nach rechts, bis du zu einem kleinen Feuer kommst – ein Stückchen weiter folgt eine Hütte, die eine Statue enthält. Hebe die Statue auf und lasse sie ins Feuer fallen, um den ersten goldenen Edelstein zum Vorschein zu bringen. Setze deinen Weg nach rechts fort und sprich an dessen Ende mit Geold. Er gibt dir eine Bombe – nimm sie mit nach links zu dem Gebäude aus roten Blöcken, das den roten Warp-Stern enthält. Werfe die Bombe gegen die roten Blöcke und zerstöre sie auf diese Weise. Dann springst du in das Warp-Tor, um auf die höhergelegene, schwebende Plattform zu gelangen. Dort findest du den ersten Levelausgang.

Level 1-2: Ein Treffen mit Caline!!

In diesem Level mußt du deine Grab- und Beschleunigungskünste zum Einsatz bringen. Um zu graben, drückst du auf dem Steuerkreuz unten und Button B. Zum Beschleunigen drückst du die gelben C-Buttons in die entsprechende Richtung. Beginne, indem du nach rechts läufst, bis du eine Flammenreihe siehst. Von hier aus solltest du über dir ein paar violette Blöcke erkennen. Du mußt springen und auf den obersten dieser Blöcke hinaufbeschleunigen – dort findest du wieder einen goldenen Edelstein. Beschleunige hoch, wenn du mit deinem Sprung ganz oben bist, dann schaffst du es. Marschiere weiter nach rechts zu dem roten Stern und laß' dich auf die höhere Plattform hochtragen, wo du zum Ausgangsstern links oben an dem Gebäude hinbeschleunigen mußt.

Level 1-3: Clanball Land

Wieder einmal mußt du für diesen Level neue Techniken erlernen, insbesondere die Sprünge von Clanball zu Clanball und das Schütteln von Items. Vom Start aus hältst du dich rechts, bis du in den ersten Bereich mit den beiden weißen Bällen kommst. Schüttle den ersten Ball, den du erwischen kannst, damit er einen roten Stern preisgibt.

Dieser bringt dich in eine weiter rechts gelegene Gegend, in der du verschiedene Edelsteine einsammeln kannst. Der zweite weiße Clanball gibt ebenfalls einen Stern frei, der dich in einen anderen Bereich führt. Nutze diesen Teleporter und begib dich nach links in den zweiten Bereich, um einen Ballercoaster zu finden. Schnappe dir den weißen Ball, der hier durch die Gegend rollt, und zerre an ihm, damit in einem höhergelegenen Kreis ein weiterer weißer Ball zum Vorschein kommt. Springe zu diesem Clanball hoch und schüttle ihn, um einen weiteren weißen Clanball in einem Kreis freizulegen. Dieser befindet sich weiter rechts neben der Sprungfeder. Wenn du nun diesen Ball auch noch schüttelst, kommt ein Warpstern zum Vorschein, der dich zum Ausgang bringt.

Den goldenen Edelstein erreicht man von dem Ballercoaster aus – schnappe dir den orangefarbenen Ball, der sich schnell bewegt; er gibt eine Bombe frei, wenn man an ihm zerrt. Ziehe den Ball über die roten Blöcke in der Mitte der Bahn, damit die Bombe die Blöcke zerstört und ein Teleporter-Tor freilegt. Lasse dich hinunterfallen und greif dir den Warp, um zum Edelstein gebracht zu werden.

Level 1-4: Spike Land

Vermeide den Kontakt mit den Stachelbällen und gehe vom Start aus nach rechts. Wenn du zu einem Kreis aus Stachelbällen kommst, siehst du darüber eine Plattform. Springe darauf und renne nach rechts, um dir den goldenen Edelstein abzuholen. Dann läßt du dich fallen, gehst an dem Kreis aus Stachelbällen vorbei, springst hoch zu dem weißen Clanball am Ende und schüttelst ihn, damit darüber ein weiterer Ball zum Vorschein kommt. Springe hinauf und auf die höhergelegene Plattform. Marschiere ganz nach links und zum Ausgangsstern am Ende.

Level 1-5: 3 Clancer Kids

Hier gilt es, drei Clancer Kids einzusammeln. Das erste findet man rechts, nachdem man mit ihm über das Feuer gesprungen ist. Gelegentlich landet es auf der selben Plattform wie du – dann solltest du es dir schnappen und in das Haus beim Startpunkt zurückbringen. Um an das zweite Kind heranzukommen, ziehst du an dem orangefarbenen Clanball über dem Feuer. Dadurch kommt rechts eine Sprungfeder zum Vorschein, die du benutzt, indem du unten drückst, sobald du auf ihr stehst. Du wirst in die Höhe geschleudert und stößt auf eine weitere, nach links ausgerichtete Sprungfeder. Springe darauf und drücke rechts, um zu dem zweiten Clancer geschossen zu werden. Bringe auch ihn zu dem Haus am Start.

Den dritten Bengel findet man ganz rechts im Level – wenn man ihn jagt, flüchtet er auf die Plattform hinauf und läßt sich dann fallen. Wenn er dies tut, gehst du ein Stück zurück und fängst ihn, wenn er an dir vorbeischlüpfen will. Bringe ihn ebenfalls ins Haus zurück, dann belohnt dich die Mutter der drei Kleinen mit dem Ausgangsstern. Um an den goldenen Edelstein heranzukommen, begibst du dich zu der Sprungfeder auf dem Boden, hüpfst darauf und richtest sie diagonal nach rechts aus. Ziehe die Feder zurück, lasse sie los, damit sie herausspringt, und setze deine Beschleunigungsfähigkeit ein, um die Plattform zu erreichen. Gehe oben auf der Plattform nach rechts und zu einem Block mit herumschwebenden Sternen. Grabe dich hinein, um eine Bombe zu finden, laufe dann nach links und lasse dich auf die Ebene weiter unten fallen. Laufe nach rechts und die Kanten hoch, wo du das dritte Kind gefunden hast. Trage die Bombe zu der Mauer ganz oben rechts, wo die Blöcke rot sind. Nun hast du genau 16 Sekunden Zeit: Benutze daher die gelben Beschleunigungsknöpfe. Sobald die Bombe die rote Wand zerstört hat, schüttelst du den dort versteckten Clancer-Vater, um den goldenen Edelstein zu bekommen.

Level 1-6: Blockman erhebt sich

In diesem Level verwendest du Blockman und schüttelst den Ball am Anfang, um ihn zu aktivieren. Du steuerst ihn mit den gelben Beschleunigungsknöpfen und bewegst dich nach rechts. Drücke die Beschleunigungsknöpfe für oben und unten, um die Stachelbälle zu zerstören, und sammle die Edelsteine ein. Andernfalls begibst du dich so schnell wie möglich zum Ende. Hole dir den goldenen Edelstein, indem du Blockman wieder stehen läßt, wenn du den dritten und letzten bombenwerfenden Clancer erreichst. Laufe und fange den Clancer, schüttle ihn kräftig durch, damit er den goldenen Edelstein fallen läßt. Begib dich zurück zu Blockman, um den Ausgangsstern zu erreichen.

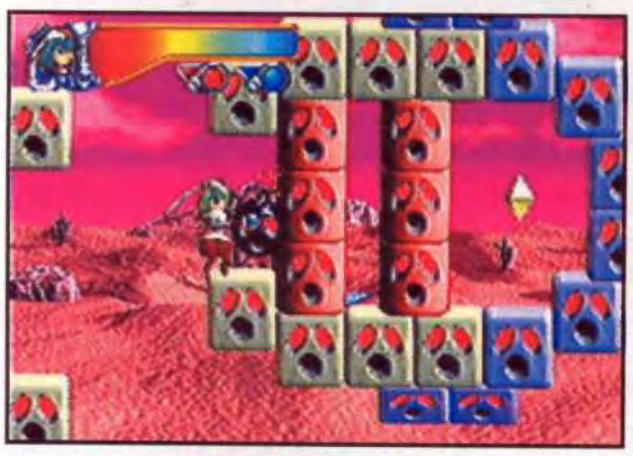
Level 1-7: „Aufwurmen"

Hier wirst du mit einem riesigen Wurm konfrontiert – um ihn zu besiegen, mußt du ihn am Kopf packen und auf den Boden oder gegen die Wände werfen. Danach läßt er sich relativ leicht erledigen, indem man mehrmals B und unten auf dem Steuerkreuz drückt. So schafft man den Wurm, bevor er sich vom ersten Schlag erholen kann. Schüttle nun seinen Kopf, damit der goldene Edelstein zum Vorschein kommt.

Level 1-8: Nepton-Krise

Du mußt Teran und die Edelsteinsammlung eines anderen Clancers verteidigen. Vierergruppen von Cowboy-Clancern greifen an – setze den B-Button ein, um jeweils einen Cowboy zu packen und auf die anderen zu werfen. So wirst du sie schnell los. Wenn du dies erfolgreich hinter dich bringst und weder Teran noch der andere Clancer dabei verletzt werden, wirst du mit dem goldenen Edelstein und der restlichen Sammlung belohnt.

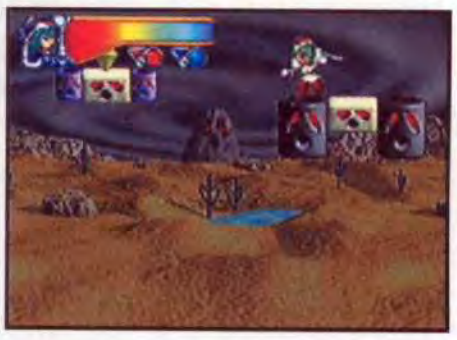
Level 1-9: Westliche Welt



Ganz am Anfang mußt du den kleinen Panzer erledigen, um das Maschinengewehr zu bekommen. Damit zerschießt du dann die braunen Blöcke und gehst dann schnell nach rechts. Erwehre dich mit der Kanone der feindlichen Clancer. Ein hartnäckiger Bursche wartet am Ende auf dich – du besiegst ihn, indem du ihn mehrmals auf den Boden wirfst, bis er explodiert und die roten Blöcke zerstört. Setze deinen Weg weiter nach rechts fort, bis du einen Block mit schwebenden Sternen erreichst. Grabe ihn oben an, um dir die Bombe zu holen, und benutze sie, um die anderen roten Blöcke (einschließlich des Ausgangs) auf deinem Weg in die Luft zu jagen. Kehre immer wieder zurück, um weitere Bomben einzusammeln. Um den goldenen Edelstein zu erhaschen, nimmst du eine Bombe, springst nach oben und nach rechts zu den kleinen Vorsprüngen, bis du einen großen Raum erreichst, der von zwei Wänden versperrt wird. Bediene dich zweier Bomben, um diese zu zerstören, und nimm innen den Edelstein mit.

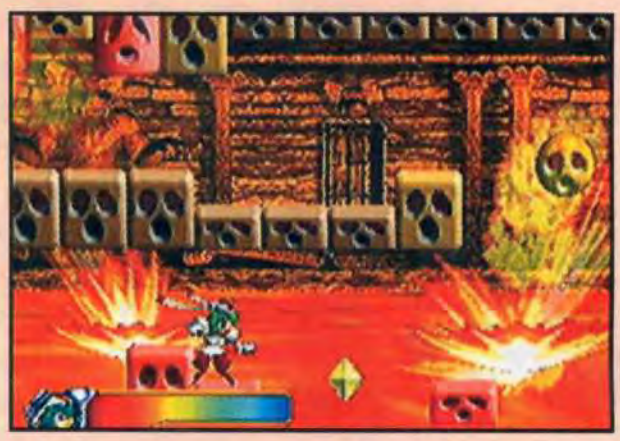
Level 1-10: Vulkan!

Um diesen Level zu beenden, mußt du die andere Seite erreichen. Dabei gibt es ein paar Hindernisse wie herabfallendes Vulkangestein – aber das ist nicht besonders schwierig zu meistern, lediglich Springen und beschleunigen ist gefordert. Hol dir den goldenen Edelstein, indem du hoch- und nach links springst, wenn du zu der Edelsteinpyramide kommst. Setze deinen Weg dort nach links fort, dann findest du den Stein auf der höchsten Plattform.



2. Welt: Miglens Schrein

Level 2-1: Lavasee



Renne nach rechts, bis du den zweiten grünen Ball erreichst. Hebe ihn auf und schüttle ihn, damit ein Warpstern in dem Kreis zum Vorschein kommt, den du passiert hast. Kehre nach links zu dem Stern zurück und laß dich weiterteleportieren. Gehe weiter nach rechts und meide die Flammen, an denen du vorbeikommst. Unterwegs siehst du den goldenen Edelstein, aber man erreicht ihn nur, wenn man sich über die Spalte rutschen läßt – man schafft dies, indem man auf dem Steuerkreuz unten drückt, während man den A-Button hält. Folge dem Weg nach oben und herum und dann nach links zum Ausgangsstern.

Level 2-2: Schwindel!

Hole dir zunächst aus dem Block neben dem Start eine Bombe und werfe sie schnell auf die roten Blöcke rechts. Klettere hoch zu dem grünen Ball und schüttle ihn, um den Level zu drehen und die roten Blöcke wieder erscheinen zu lassen – nun kannst du deinen Weg nach oben zum nächsten Bombenblock fortsetzen. Werfe zwei Bomben sehr schnell nach rechts, um die beiden roten Wände zu zerstören, und marschiere dann weiter nach oben zu einem weiteren grünen Ball. Schüttle ihn, damit die Wände wieder erscheinen. Es folgt noch eine Bombe und eine weitere rote Wand, mit der du genauso umgehen mußt. Bald danach kommt ein weiterer Bombenblock, bei dem du noch schneller sein mußt als zuvor – sobald du die Bombe an dich genommen hast, läßt du sie rechts von dem Block fallen und rennst die roten Stufen zu einer Plattform hoch. Schlittere auf die Plattform mit dem Ausgangsstern, und sobald die Wand verschwindet, springst du nach oben und nach rechts. Klettere die vielen Stufen hoch, über die du zu einer Plattform gelangst, über die der Weg zum goldenen Edelstein führt.

Level 2-3: Sinken oder schwimmen

Vom Start aus gehst du nach rechts und springst über die feindlichen Clancer, die Sterne auf dich werfen. Am Ende hüpfst du zu dem Clanball, dann zu einem weiteren Clanball und schließlich auf die Plattform mit dem Ausgangsstern. Anstatt über den feindlichen Clancer zu springen, kannst du dir auch einen Stern schnappen und zurückwerfen. Auf diese Weise bist du in der Lage, zwei bis drei Clancer auf einen Schlag zu besiegen.

Etwas schwieriger ist es, den goldenen Edelstein einzusammeln – in der Tat ist er der bislang tückischste. Von der Plattform aus, auf der du den Ausgangsstern gefunden hast, siehst du einen Pfeil aus Edelsteinen, der dir grob die Richtung anzeigt, in der du deinen Weg fortsetzen mußt. Springe vom äußersten rechten Rand der Plattform, beschleunige einmal rasch nach oben und anschließend sehr schnell nach rechts, bis du auf eine weitere Plattform gelangst. Hier siehst du wieder einen Pfeil – folge ihm zur letzten Plattform, auf der der goldene Edelstein und ein Ausgangsstern liegt. Das ist sehr schwierig und verlangt etwas Übung sowie den richtigen Umgang mit der Beschleunigung.

Level 2-4: Hitzewallung

Dies ist ein Rennen gegen die Zeit oder besser gegen explodierende Felsbrocken. Du mußt nach rechts rennen oder beschleunigen, um zum Endestern zu gelangen. Nutze die beiden Teleporter und verliere keine Zeit. Springe und fliege, wenn möglich, das ist viel schneller als rennen. Wenn du an den goldenen Edelstein herankommen willst, brauchst du diesmal sehr flinke Finger. Wenn du den ersten weißen Ball erreichst, ist er von roten Blöcken eingeschlossen – warte über dem Ball, bis die Blöcke in die Luft fliegen. Während du dich fallen läßt, schnappst du dir den Ball und schüttelst ihn schnell. Dann springst du auf den roten Warpstern zu – du mußt deine Beschleuniger einsetzen, um ihn zu erreichen. Packe ihn, um noch zu der Stelle weiterteleportiert zu werden, an der die Blöcke bereits explodieren. Bewege dich also schnell nach rechts. Begib dich ganz bis ans Ende, und du siehst einen weiteren weißen Ball in einem Kreis. Schlittere nach links über die Spalte, springe zu dem weißen Ball und schüttle ihn, damit der Edelstein zu Boden fällt. Sammle ihn ein und nutze den nahegelegenen Stern als Ausgang.

Level 2-5: Schwungvolle Schaukel!

Wenn du es dir leichtmachen willst, rennst und springst du einfach über die Plattformen, bis du den Ausgangsstern erreichst. Der goldene Edelstein befindet sich vier Clancer-Seile rechts vom Ausgang.

Du mußt von einem zum anderen springen, bis du am Ende zu der Plattform mit dem Edelstein kommst.

Level 2-6: Flambiert!

Um diese Biene schnell zu besiegen, packst du sie am Kopf, wenn sie dich angreift, und drückst Button B, während du auf dem Steuerkreuz unten hältst. Damit schleuderst du ihren Kopf gegen den Boden der Plattform. Wenn es mit deiner Gesundheit nicht zum besten steht, wartest du, bis die Biene versucht, dich zu stechen – springe über sie drüber und packe sie am Hinterteil – drücke mehrmals B, damit die Gesundheits-Edelsteine zum Vorschein kommen. Um den goldenen Edelstein zu holen, ziehst du einfach weiter den Kopf der Biene nach unten. Wenn der Stein schließlich erscheint, mußt du sehr schnell handeln und deine Beschleunigung einsetzen, bevor er wieder verschwindet. In den späteren Stages mit diesem Boss erscheinen kleinere Bienen – stoße sie mit B weg, wenn sie dir zu nahe kommen wollen.

Level 2-7: Seiltanz

In diesem Level lernst du, von Clanball zu Clanball zu springen und schnell zu reagieren. Auf den Bällen bewegst du dich nach rechts, indem du sie in die gewünschte Richtung ziehst – dabei solltest du vorausschauend handeln, denn einige Wege sind tückischer als andere. Sobald du das Rad aus Clanbällen erreicht hast, ziehst du an ihnen, damit sie länger oder kürzer werden und du dich durch die Zwischenräume zwischen den Stachelbällen hindurchzwängen kannst. Drehe die Bälle auch mit dem Steuerkreuz. Hast du dann den Teleporter benutzt und bist an der Stelle, an der drei Reihen von Bällen herunterkommen, springst du von links nach rechts und auf die Reihen, um die höhere Plattform zu erklimmen. Springe weiter über die Bälle nach oben, bis du eine noch höhere Plattform zur Linken erreichst, auf der der goldene Edelstein liegt.

Level 2-8: Freier Fall!!

Schnappe dir die braunen Blöcke unten und werfe sie aufeinander, damit du zu fallen beginnst. Unterwegs kommst du zu einer Gabelung – nimm die rechte Abzweigung und halte Ausschau nach dem kleinen Spalt zwischen den Stachelbällen. Benutze deine Beschleunigungsfähigkeit, um zu schweben, und schlüpfe hindurch. Laß dich anschließend nach links fallen und hol dir den goldenen Edelstein. Unten benutzt du die Plattform, um an den Warpstern heranzukommen, der dich ganz nach unten bringt. Kurz bevor du den Ausgang

durchschreitest, nimmst du den ersten Warpstern, den du erwischen kannst – benutze deine Schwebetechnik, um etwas Zeit zu gewinnen. Schließlich wirst du auf den Grund des Levels zum Ausgangsstern teleportiert.

Level 2-10: Seekrank beim Klettern

Versuche, die Tatsache zu vergessen, daß sich dieser Level bewegt, und konzentriere dich auf das Springen von Ball zu Ball und von Plattform zu Plattform. Arbeite dich mit Hilfe der Hüpfbälle im Level ganz nach oben und schüttle die Bälle, die neben den Stachelbällen erscheinen – das sollte sie daran hindern, weiter zu fallen. Wenn du ungefähr zwei Drittel des Weges nach oben geschafft hast und glaubst, es geht nicht mehr weiter, schüttelst du den grünen Ball, damit eine Plattform auftaucht. Links oben siehst du den Ausgang.

Um den goldenen Edelstein zu holen, kletterst du vom Ausgang aus weiter, bis es nicht mehr höher geht. In der linken Wand siehst du eine Ritze. Beschleunige hindurch und sammle den Edelstein auf, während du dich hinabfallen läßt.

Level 2-9: Magma-Floß

Nimm die schwarze Plattform und springe dann auf die rote. Schnappe dir den Clancer und benutze ihn als Schild, um den Stachelball auszuschalten. Springe auf die zweite schwarze Plattform und dann auf noch eine und wiederhole den ganzen Vorgang noch einmal. Wenn du einen Hüpfball siehst, springst du darauf, und wenn er sich zu bewegen beginnt, läßt du dich auf die darunterliegende Plattform mit dem Clancer fallen. Schnappe dir den Clancer und schüttle ihn durch, damit er den goldenen Edelstein rausrückt. Dann beschleunigst du entweder zu der rechten Plattform hin oder hüpfst zurück auf die Sprungfeder. Überquere die sich drehenden Plattformen und springe auf die große, herabsinkende Plattform. Springe immer weiter, damit sie nicht zu tief hinuntersinkt. Außerdem mußt du auf alles einschlagen, was sich sonst noch auf deiner Plattform herumtreibt – mache damit weiter, bis du den Ausgangsstern erreichst.

Level 2-11: Miglen-Schlägerei

Miglen startet den Angriff mit seinem Kompagnon – erledige ihn auf jeden Fall zuerst. Dazu fängst du Miglens Faust ab und wirfst sie auf seinen Gesellen. Fange die Faust, indem du oben hältst und B drückst. Sobald du die Faust hast, drückst du noch einmal B und das Steuerkreuz in die Richtung, in die du die Faust werfen willst. Du mußt den Kompagnon dreimal treffen, damit er den Geist aufgibt. Jetzt hast du genug Zeit, um dich auf Miglen zu konzentrieren. Im wesentlichen funktioniert das Ganze wie vorhin – werfe einfach Miglens Faust auf ihn zurück. Je härter du ihn triffst, desto schwieriger wird es, die Faust wieder zu fangen. Halte nach den roten Pfeilen Ausschau, die auf die Faust zeigen, wenn der Zeitpunkt zum Fangen gut ist. Schwebe, um der flammenwerfenden und um sich schlagenden Faust zu entgehen. Hole dir den goldenen Edelstein, indem du Miglen besiegst, ohne selbst Schaden zu nehmen. Und denke daran: Selbst wenn du Miglens Faust nicht fangen kannst, hast du immer noch die Möglichkeit, B zu drücken, um die Schläge abzuwenden und damit Schaden zu verhindern.

M.C.GAME

M.C.GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

NINTNDO 64 HARDWARE:			BOMBERMAN 64	DV	I. V.
DUAL ARCADE JOYSTICK	DV	109,95	CLAYFIGHTER 63 1/3	DV	149,95
GAME BUSTER	DV	89,95	EXTREME G	DV	149,95
MEMORY CARD ORIGINAL	DV	39,95	F1 POLE POSITION 64	DV	139,95
NINTENDO 64 KONSOLE	DV	299,95	GOLDENEYE 007	PV	139,95
ORIGINAL PAD	DV	54,95	INT. SUPERSTAR SOCCER	DV	119,95
RGB-KABEL (ECHTES RGB)	DV	94,95	LYLAT WARS	DV	129,95
RUMBLE PACK	DV	34,95	MACE: THE DARK AGE	US	179,95
RUMBLE PACK + 256K MEMORY	DV	44,95	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	DV	149,95
V3-LENKRAD	DV	149,95	NBA HANGTIME	DV	129,95
			TOP GEAR RALLY	DV	I. V.
NINTENDO 64 SPIELE:			TUROK	PV	139,95
BLAST CORPS	DV	109,95	WAYNE GRETZKY HOCKEY	DV	129,95

Wir führen außerdem: Sony Playstation · Sega Saturn · PC CD-ROM

Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per Post (auf Wunsch auch per UPS)
Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,–.
Ab DM 300,– versandkostenfrei (nur Software).

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Straße 68
33604 Bielefeld
Telefon: 05 21/ 6 42 34
Fax: 05 21/ 6 42 35

3. Welt: Schneeberg

Level 3-1: Clantopf Schütteln

In diesem Level kommt es darauf an, den Clantopf gut zu nutzen, den man am Start findet. Im Grunde muß man nur alles in den Topf werfen, was man findet, und es dann durchschütteln. Bestimmte Items im Topf ergeben andere, bessere Objekte, wenn man sie zusammen schüttelt. Stelle den Topf unter die Clanbälle, bevor du mit dem Schütteln beginnst, so daß alles, was herunterfällt, im Topf landet und durchgeschüttelt werden kann. Vom Start aus fängst du zwei Granaten von einem der Clanbälle und später nochmal zwei von zwei skifahrenden Clancern. Falls du eine Granate verfehlst, gehst du einfach den Weg zurück, auf dem du gekommen bist, und läufst ihn noch einmal ab. Dann tauchen auch die Skifahrer noch einmal auf, und du hast noch einmal die Möglichkeit, die Granaten aufzufangen. Gehe weiter, bis du die rote Wand erreichst, und schüttle den Topf, bis aus den vier Granaten eine Bombe entsteht. Nimm die Bombe aus dem Topf und werfe sie gegen die Wand, damit du deinen Weg fortsetzen kannst. Marschiere weiter, um noch mehr blaue Edelsteine aus einem weiteren Clanball einsammeln zu können. Benutze den Topf, um durch die Stachelbälle zu kommen. Benutze den Warpstern, um den höheren Vorsprung zu erreichen, und springe auf den herumhüpfenden Clancer. Hüpfe nach rechts und über die Reihe von gestachelten Clanbällen bis hin zum Ausgang. Um den goldenen Edelstein einzusammeln, mischt du zwei Sets aus blauen Edelsteinen aus den Clanbällen, um zwei grüne Steine herzustellen. Wenn du dann diese auch noch zusammenmixt, erhältst du den goldenen Edelstein.

Level 3-2: Clance-Krieg

Bahne dir den Weg nach rechts durch den Level, kämpfe dich durch die feindlichen Clancer und die Stachelbälle und greif' dir den roten Warpstern, um schließlich einem Clancer in einem großen Gefährt gegenüberzutreten. Besiege ihn, indem du ihn zu Boden wirfst, und schließe den Level ab.
Hole dir den goldenen Edelstein, indem du dir den sternewerfenden Clancer schnappst und durchschüttelst. Er befindet sich auf dem Boden zwischen zwei Clancern in fliegenden Untertassen nahe des Startpunktes. Sei schnell, er läßt sich leicht erledigen.

Level 3-3: Raketensurfer

Springe auf die Rakete, wenn sie am Start vorbeifliegt. Um die Rakete zu steuern, marschierst du auf ihr nach vorne oder hinten, damit sie sich nach oben oder unten bewegt. Gehe allen gegnerischen Hindernissen aus dem Weg und greif' dir die Bombe, die auf einer kleineren Rakete auf dich zugeflogen kommt. Werfe sie anschließend auf die rote Wand, die dir den Weg blockiert. Wenn direkt nach dem Ausgangsstern der Edelsteinpfeil nach oben weist, steuerst du die Rakete in diese Richtung, um zu dem goldenen Edelstein zu gelangen. Springe von der Rakete ab und beschleunige zum Ausgang hin.

Level 3-4: Clanball Lift

Benutze die Clanbälle am Start, indem du auf sie springst – sie bewegen sich automatisch auf den Schienen. Mit oben und unten gehst du den Hindernissen aus dem Weg, springst dann über vier Clanbälle und schwingst dich über die Spalte. Der goldene Edelstein befindet sich jedoch über den schwingenden Clancern – springe also von ihnen ab und beschleunige nach oben. Du kannst mit oben und unten an den Clancern vorbeirutschen, bevor sie zuschnappen können. Der Ausgangsstern befindet sich auf der rechten Seite der Spalte.

GAMES AND MORE

Versandhandel für Software und Computerzubehör

GAMES AND MORE
Versandhandel für
Software und Computerzubehör
Korf & Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow

FAX: (0 33 28) 47 29 25
T-Online: GAMES AND MORE#

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise incl. 15%, Bücher 7% MwSt.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Es gelten unsere AGB.

Versandkosten:
-Nachnahme:
10,90 DM plus 3,00 DM NN-Post-Gebühr
-Kreditkarten (AmExp, VISA, Diners Club):
9,90 DM
-Vorkasse: 6,90 DM
-Ausland: nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 DM
Ab 250,00 DM Bestellwert im Inland Versandkosten frei !

Telefonische Bestellannahme:
(0 33 28) 39 52 11
Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr
& Sa 9.00 - 16.00 Uhr

Nintendo N64

Nintendo N64 - Konsole (incl. Controller)	309,95
Antennenweiche N64	59,95
Antennenweiche LX4	49,95
Game Killer	79,95
Memory Card 132 Blocks	29,95
Memory Card 492 Blocks	39,95
N64 Controller blau	59,95
N64 Controller gelb	59,95
N64 Controller grau	59,95
N64 Controller grün	59,95
N64 Controller rot	59,95
N64 Controller schwarz	59,95
weitere Farben auf Anfrage!!!	
Blast Corps	119,95
Bomberman 64 *	119,95
Clayfighter 63 1/3	139,95
Dark Rift *	a.A.
Diddy Kong Racing *	119,95
ED (Jump 'N Run) *	a.A.
Extreme G *	139,95
F1 Pole Position	139,95
FIFA 64	99,95
Goemon (3D Jump 'N Run) *	a.A.
Golden Eye	a.A.
Grand Prix F1 *	a.A.
Hexen 64	139,95

Nintendo N64

International Superstar Soccer 64	139,95
Lamborghini 64	149,95
Lylat Wars incl. Rubbel-Pack	139,95
Madden 64	139,95
Mario Kart 64	89,95
Multiracing Championship	139,95
NBA Hang Time	139,95
Pilot Wings 64	109,95
Star Wars: Shadow of the Empire	139,95
Super Mario 64	89,95
Turok: Dinosaur Hunter (dt.)	139,95
Wargods *	a.A.
Wave Race 64	89,95
Wayne Gretzky's 3D Hockey	129,95
Weitere Spiele auf Anfrage!!!	
Super Mario 64 Spieleberater	29,95

Game Boy

Bomb Jack	39,95
Indiana Jones	49,95
Konami Golf	49,95
Micro Machines 2	69,95
Pop'n Twin Bee	49,95
Star Wars: Das Imperium schlägt zurück	69,95
Tarzan	64,95
Worms	69,95

Sony - Playstation

Sony - Playstation	299,95
Controller	49,95
Memory Card 1 MB	39,95
Memory Card 8 MB	99,95
2 Extreme	79,95
Air Combat Platinum (dt.)	49,95
Alien Trilogy	49,95
Baphomets Fluch (dt.)	99,95
Battle Arena Toshinden 2 (dt.)	99,95
Bubble Bobble	89,95
Bubble Bobble 2 (dt.)	99,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	99,95
C&C 2: Alarmstufe Rot *	99,95
Chronicles of the Sword (dt.)	99,95
Descent 2 (dt.)	99,95
Destruction Derby Platinum (dt.)	49,95
Destruction Derby 2	99,95
Dungeon Keeper (dt.)	99,95
Earthworm Jim	99,95
Fade to Black Platinum	54,95
FIFA '97	79,95
FIFA Soccer '97	79,95
FIFA '96 Platinum	54,95
Flottenmanöver (dt.)	99,95
Formel 1 - 97(dt.)	119,95
Independence Day (dt.)	99,95
International Superstar Soccer Deluxe	99,95

Sony - Playstation

Magic - Die Zusammenkunft	99,95
Micro Machines 3	99,95
Myst (dt.)	99,95
NBA Hangtime	99,95
Need for Speed Platinum (dt.)	49,95
Need for Speed 2 (dt.)	89,95
NHL Hockey '97	79,95
Porsche Challenger (dt.)	99,95
Rage Racer (dt.)	99,95
Rayman Platinum (dt.)	49,95
Rebell Assault 2 (dt.)	99,95
Resident Evil	99,95
Road Rash Platinum	49,95
Street Racer	99,95
Tekken Platinum (dt.)	49,95
Tekken 2 (dt.)	99,95
Theme Park (dt.)	99,95
Toshinden Platinum (dt.)	49,95
Virtual Golf, Pool, Tennis	je 99,95
Warcraft 2 (dt.)	99,95
WipeOut Platinum (dt.)	49,95

Weitere Konsolenspiele auf Anfrage !
Über 1000 PC-Spiele-Titel lieferbar !
Über 100 Lösungen ständig auf Lager !
Hardware, Zubehör, Komplettsysteme !

NEU NEU NEU

Ladengeschäft Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow
Telefon (0 33 28) 39 52 15

NEU NEU NEU

Level 3-5: Go Marzen 64

Im ersten Abschnitt dieses Levels konzentrierst du dich darauf, den Warpstern am Ende zu erreichen. Du kannst jedoch die roten Sterne erreichen, indem du den Clantopf zur Herstellung einer Bombe schüttelst. Nimm die Bombe und werfe sie auf die roten Backsteine, die die Edelsteine verdecken. Dadurch wird das Dach zerstört, und du kannst die Goodies einsammeln. Der zweite Abschnitt ist etwas schwieriger. Benutze erst die Sprungfeder, um einen Vorsprung zu erreichen, und springe dann auf den Clanbällen nach rechts. Wenn du zu einem pinkfarbenen Clanball kommst, der dich nach unten und an einem weißen Ball vorbeibringt, springst du ab. Wenn du den weißen Ball schüttelst, fällt eine Bombe herunter – du mußt schnell nach rechts springen, um sie zu erwischen, bevor sie zu Boden fällt. Hast du die Bombe, geht's weiter nach links zu einem weiteren Clantopf. Laß' die Bombe einfach von oben drauffallen, damit die roten Blöcke zerstört werden. Nimm den Clantopf mit und begib dich zurück auf die sichere Plattform, bevor sich der Boden unter deinen Füßen in Wohlgefallen auflöst. Nun schüttelst du den Clantopf, damit ein Jetpack-Clancer zum Vorschein kommt. Halte ihn fest und steuere ihn mit dem Richtungskreuz an den oberen Bildschirmrand – dort finden sich eine Menge rote Steine und ein goldener Edelstein. Begib dich nun ganz nach rechts zu einem Warpstern. Du mußt Marzen besiegen, indem du die Baby-Clancer auf ihn wirfst. Sobald er seine Maschine verläßt, wirfst du ihn zu Boden, um ihn zu erledigen.

Level 3-6: Chili Dog!!

Dieser kleine Endgegner entspricht den anderen. Ergreife ihn mehrmals am Kopf und werfe ihn zu Boden. Wenn du den goldenen Edelstein haben willst, mußt du den Kopf des Bosses mehrmals zu fassen kriegen und dann ziehen, indem du auf dem Steuerkreuz unten drückst. Dann erscheinen zunächst blaue Edelsteine, und wenn du dies oft genug wiederholst, taucht plötzlich der goldene auf.

GAMERS POINT

..... Section NINTENDO 64

E3 - Video 9,85

Level 1... ... Level 2 -.... Section 64

.. Hardware .-*/- Zubehör ..Software I - ... . Software II -.

Konsole	299,85
Gamekiller	69,85
Joypad Original Farbig	54,85
Joypad SV300 Super Pad 64 plus	54,85
Joypad SV303 Super Pad 64	49,85
Joypad SV304 Máko Pad 64	54,85
Joypad SV362 3D Shark Pad Pro	69,85
Joypad Verlängerung	24,85
Joystick SV364 Arcade Shark	89,85
Joystick SV366 Flight Force P64	139,85
Kabel RF-UNIT PAL	39,85
Kabel RGB BOX	79,85
Kabel RGB-Scart	39,85
Lenkrad Mad Catz Steering Wheel	139,85
Lenkrad Per4mer	114,85
Memory Card 1MEG	49,85
Memory Card 5MEG Farbig	79,85
Memory Card Farbig	34,85
Memory Card Original	39,85
Memory Card WL	29,85
Multi Game Adaptor	49,85
Rumble Cartridge X-treme	34,85
Rumble Pack inc. 256K Memory	44,85

Blast Corps	109,85
Bomberman 64	89,85
Clayfighter 63 1/3	139,85
Dark Rift	129,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 64	89,85
Goeman Mystical Ninja	139,85
Golden Eye 007	189,85
Hexen 64	129,85
International S.S.Soccer	149,85
Lamborghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85

Mischief Makers	89,85
Multi Racing Championship	149,85
NBA Hang Time	129,85
NFL QuaterbackClub 98	139,85
Pilotwings 64	109,85
Star Wars-S.o.t.E.	129,85
Super Mario 64	89,85
Super Mario Kart 64	89,85
Tetrisphere	179,85
Top Gear Rally	139,85
Turok - Dinosaur Hunter	149,85
War Gods	139,85
Wave Racer 64	89,85
W. Gretzky's Hockey	129,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
-ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

NEU seit 8. November
LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 -20518-33/44

Level 3-7: Schneesturm-Labyrinth

Hüpfe vom Start aus auf den springenden Clancer und dann auf die Plattform, die sich auf dem Hügel mit dem Warpstern darüber befindet. Drücke oben links diagonal und springe hinüber und nach oben, indem du die drei Stachelbälle als Plattformen benutzt, bis du hoch über dem Start den goldenen Edelstein erreichst. Lasse dich fallen und setze den Level normal fort. Fahre mit dem Dreirad den Hügel hoch in den Raum, neben dem ein weiteres Dreirad steht. Du steuerst das Gefährt mit den C-Buttons. Hüpfe auf den springenden Clancer und begib dich zu dem Raum oben auf dem Hügel, neben dem sich ein weiterer springender Clancer befindet. Ein zweiter Warpstern erscheint rechts von dem ersten – nutze ihn, um in den zweiten Teil des Levels zu gelangen.

Ziehe an dem ersten weißen Ball, den du siehst, damit ein Clantopf zum Vorschein kommt. Nimm ihn mit und stelle ihn unter den nächsten weißen Ball. Ziehe an diesem, damit ein paar Bomben in den Topf fallen. Werfe den Topf von der hohen Wand hinunter und springe unter Ausnutzung der Clanbälle darüber. Direkt hinter der Wand nimmst du die Bombe aus dem Topf heraus und läßt sie auf die roten Blöcke fallen – wenn diese zerstört sind, springst du in den darunterliegenden Warpstern. Schüttle den nächsten weißen Ball, der einen weiteren Topf freigibt. Dann schnappst du dir alle Kid-Clancer und steckst sie in das Gefäß. Steige den Hügel zur Rechten ganz hoch und lasse die Clancer von dem mittleren Vorsprung des eingezäunten Bereichs aus frei. Andernfalls springen die Clancer in den Topf zurück. Nun sollte der Ausgangsstern erscheinen.

Level 3-8: Lunar!!

Ein weiterer Endgegner, und noch dazu einer, der ein wenig schwerer zu besiegen ist als der letzte. Um Lunar zu bezwingen, mußt du seine eigenen Waffen gegen ihn einsetzen. Am schnellsten kommt man zum Ziel, wenn man über Lunar drüberspringt, während er gerade auf einen zuschlittert und Granaten hinter sich läßt. Hebe die letzte Granate auf, die er fallengelassen hat, drehe dich um und werfe sie auf ihn. Du mußt schnell sein, aber wenn du diese Situation gemeistert hast, kannst du dir wirklich auf die Schulter klopfen. Der goldene Edelstein taucht auf, wenn man ein paar der Lasershots abgefangen hat, die Lunar auf einen abfeuert.

Level 3-9: Der Tag davor

Du mußt lediglich die rechte Seite des Levels erreichen und den Warpstern als Ausgang benutzen. Du kannst dir ein Rennen mit einem Clancer liefern und dabei einen roten Edelstein gewinnen. Um an den goldenen Edelstein heranzukommen, springst du ein paarmal über die Stachelbälle – du gelangst dorthin, wenn du den Warpstern passierst.

Level 3-10: Der Tag von

Es ist ein Tag bei den Rennen – du mußt an sieben Wettkämpfen teilnehmen und mindestens vier davon gewinnen: 100m, 200m, 400m, Weitsprung, Hindernislauf, Rechnen und Bällefangen. Drücke auf dem Steuerkreuz mehrmals rechts, um in den Rennen die höchste Geschwindigkeit zu erreichen – dasselbe gilt für den Hindernislauf, nur mußt du da natürlich noch die Hürden überwinden. Beim Weitsprung nutzt du den Sprung-Button und beschleunigst kontinuierlich nach rechts. Beim Bällefangen hebst du einen Clancer-Topf auf und fängst mehr weiße als rote Bälle, um zu gewinnen. Im Mathetest springst du hoch und schnappst dir die korrekten Zahlen, die die Antworten auf die Fragen darstellen. Den goldenen Edelstein erhält man, wenn man den 100m-Lauf in weniger als 11 Sekunden bewältigt. Das ist schwierig, und du schaffst es nur, wenn du einen perfekten Start hingelegt hast. Versuche, den Startschuß vorauszuahnen und dann auf dem Steuerkreuz kontinuierlich rechts zu drücken.

Level 11: Katz-astrophe!!

Besiege die Katze, indem du sie andauernd mit Bällen bewirfst. Bleibe auf deiner Seite des Bildschirms und vermeide es, getroffen zu werden, damit du auch noch den goldenen Edelstein abstauben kannst.

Level 3-12: Cerberus Alpha

Im ersten Teil mußt du Cerberus von seiner Maschine herunterholen – am schnellsten erreicht man dies, indem man auf eines der Geschosse springt, die auf einen geworfen werden, um ein weiteres einzufangen. Schüttle die Rakete, damit sie noch größer wird, und feure sie dann zurück auf Cerberus. Wiederhole dies dreimal mit großen Raketen, dann kannst du dich der nächsten Aufgabe mit diesem Boss zuwenden. Wie erwartet, feuert Cerberus nun stärkere Waffen gegen dich ab – denke jedoch daran, daß du abblocken kannst und die Möglichkeit hast, alles abzufangen, was in deine Richtung fliegt. Einige der Geschosse geben blaue Edelsteine frei.
Im zweiten Abschnitt gehst du genauso vor wie im ersten, außer daß Cerberus nun über dich hinweggeflogen ist und dich nun von der anderen Seite angreift. Benutze die Missiles und schüttle sie, wenn du Zeit dazu hast – es ist besser, auf den richtigen Moment zu warten, als sich zu beeilen und dafür von seiner Rakete gestoßen zu werden.
Im dritten Abschnitt verläßt Cerberus seine Maschine, und du mußt dich darauf konzentrieren, über ihn drüberzuspringen, ihn von hinten zu packen und auf den Boden zu schleudern. Halte Abstand und springe über Cerberus, und wenn er auf dich zurennt, drehst du dich um, packst ihn und wirfst ihn zu Boden. Auf diese Weise solltest du den letzten Abschnitt mit diesem Boss erreichen.
Nun hat Cerberus wieder seine Maschine bestiegen. Hole dir schnell die schwebende Waffe und schüttle sie, um sie aufzuladen. Ziele genau und schicke einen mächtigen Energieball gen Cerberus. Wiederhole dies mit der voll aufgeladenen Waffe, und du solltest Cerberus den Garaus machen können. Nimm dir wieder Zeit, halte Abstand und springe über ihn, wenn er dich angreift.
Um an den goldenen Edelstein heranzukommen, mußt du Cerberus besiegen, ohne selbst einen einzigen Treffer einzustecken. Das mag schwierig erscheinen, aber vergiß nicht, daß du jedes Geschoß von dir wegstoßen kannst. Vielleicht kommen dir ja sogar ein paar Gesundheits-Edelsteine zugute.

4. Welt: Asters Unterschlupf

Level 4-1: Rollender Felsen

Um diesen Level zu beenden, mußt du den Felsbrocken am Grund des Levels bewältigen. Dort drunten findest du auch den Ausgangsstern. Wenn du zu langsam bist, blockiert der Fels den Ausgang. Auf dem Weg nach unten mußt du einen Warpstern ergreifen und fünf braune Blöcke werfen, wenn du weiterkommen willst. Setze die Beschleunigung nur dann ein, wenn du mit den Füßen auf dem Boden bist – dann hast du mehr Tempo und Kontrolle, als wenn du dich in der Luft befindest. Um den goldenen Edelstein zu ergattern, benutzt du nach den braunen Blöcken im grünen Bereich den Warpstern, um in die nahegelegene Gegend mit dem Stein zu gelangen. Nimm die Bombe von den Blöcken im Boden und werfe sie gegen die rote Wand, um deinen Weg zum Ausgang fortzusetzen.

Level 4-2: Kröte

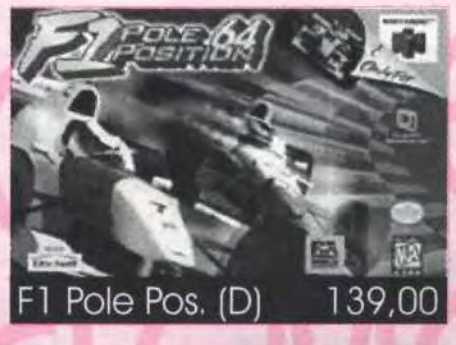
Besiege die Kröte, indem du ihre Zunge ergreifst, während sie auf dich feuert. Drücke unten auf dem Steuerkreuz, um sie auf- und abzuschütteln. Wenn du die Zunge auf die Kröte zurückwirfst, wird ihr das keinen Schaden zufügen, obwohl es ganz danach aussieht. Nachdem du die Kröte ein paarmal durchgeschüttelt hast, erscheint eine Gewitterwolke und setzt einen Blitz frei. Schnappe dir ein wenig von dem Blitz und schleudere ihn gegen die Kröte, um ihr den Rest zu geben. Danach erscheint sowohl der Ausgangsstern als auch der goldene Edelstein.

Level 4-3: 7 Clancer Kids

In diesem Level mußt du gegen sieben Clancer Kids antreten, von denen jedes über drei verschiedene Kampftechniken verfügt. Zuerst hast du es mit einem großen Clantopf zu tun, der Felsbrocken auf dich wirft. Stoße die Steine weg, hebe sie auf und werfe sie nach oben auf den übergroßen Clantopf. Wiederhole das Ganze, bis du ihn besiegt hast. Du kannst auch schräg werfen und die Edelsteine einsammeln, die du als erster triffst.

Der zweite Clancer greift dich mit großen Stachelbällen an. Du mußt jede Bombe im Umkreis der Stachelbälle erhaschen und nach oben werfen. Wenn du einen Stachelball triffst, werden die Bomben durch weitere Stachelbälle ersetzt. Du solltest also vorsichtig sein, denn damit werden immer weniger Bomben verfügbar. Besiege die Stachelbälle, indem du sie mit allen Bomben triffst. Die letzte Kampftechnik ist ein Laserball, der zwei Laser Richtung Boden schickt. Dabei wirbelt er Steine auf – nimm sie an dich und werfe sie auf den Ball, um ihn zu vernichten.

Der goldene Edelstein erscheint, wenn du jedes der sieben Kids schüttelst, nachdem du sie besiegt hast und bevor du mit ihnen sprichst. Alle geben einen Edelstein frei, aber nur einer von ihnen hat den goldenen.



GoldenEye 007 (PAL)

MRC (D) 149,00

Deutsche Version
Preis auf Anfrage

→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive
→ Sony Playstation
→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Neue und gebrauchte Spiele

Ihr Spezialist in Berlin

verspielte Weihnachten

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIA ATTACK
Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr
Games & Service

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Versand per Post-Nachnahme kostet bis DM 100,- Warenwert = DM 10,-, bis DM 200,- Warenwert = DM 5,-, ab DM 200,- versandkostenfrei (zuzüglich DM 3,- Nachnahmegebühr).

Level 4-4: Rettung! Akt 1

In den folgenden Levels steuerst du Teran. Er schlägt auf Dinge ein, statt nach ihnen zu greifen, und kann bei mehrmaligem Drücken von A einen dreifachen Luftsprung ausführen. Vom Start aus gehst du nach rechts, betrittst den ersten Teleporter und marschierst weiter nach rechts. Nachdem du dich durch die braunen Blöcke geschlagen hast, geht's einen Abhang hoch – von dort aus springst du und wendest dich auf der höhergelegenen Route nach links. Am Ende kommst du zu einem weiteren Teleporter. Springe hoch zum nächsten Teleporter – du mußt deine Warps nun genau timen, denn sie führen zu mehr als einem Ziel: Ein aufblinkendes weißes Licht sagt dir, wohin die Reise geht. Du landest oben auf einer hohen Plattform und buchstabierst Marinas Namen. Springe beim letzten A, um einen letzten Teleporter und drei Lichter zu finden. Betrete den Teleporter, wenn das Licht auf den goldenen Edelstein fällt – achte dabei auf sehr genaues Timing. Wenn du den Edelstein eingesammelt hast, läßt du dich auf die Ebene weiter unten fallen. Laufe nach links, bis du zu einem Dreirad kommst. Fahre damit nach rechts, überspringe die Abgründe und stelle es am Ende in einem Raum neben ein anderes Dreirad. Über dir erscheint ein Warpstern, mit dem du den Level beenden kannst.

Level 4-5: Rettung! Akt 2

Lolita läßt sich sehr leicht besiegen, drücke auf dem Steuerkreuz oben und dann B, um einen Uppercut auszuführen, wenn Lolita sich über dir befindet. Wenn du sie triffst, fällt sie zu Boden, und du kannst den selben Move wiederholen, bis sie erledigt ist. Der goldene Edelstein befindet sich in dem äußersten rechten blauen Block. Man kommt an ihn heran, wenn man sich auf den Block stellt und darauf wartet, daß Lolita eine Bombe auf den Block fallen läßt. Springe darüber und greif zu.

Level 4-6: Tarus!

Besiege Tarus, indem du die Felsbrocken auf ihn wirfst, die er durch Aufstampfen auf den Boden hervorbringt. Um den goldenen Edelstein zu bekommen, fängst du Tarus' Faust, wenn er versucht, dich zu schlagen. Werfe ihn dann in eine der Wände.

Level 4-7: Geisterfänger!

Um diesen Level abzuschließen, fängst du in dem dafür vorgesehenen Clantopf 13 Geister. Springe dazu mit dem Topf unter den Geist, um ihn zu erhaschen. An folgenden Stellen findest du die Kerle:

1. Rechts und am ersten Wolkenlift vorbei
2. Rechts und an den braunen Blöcken vorbei, die man zerstören kann.
3. Fahre die erste Wolke hoch und nehme die Blumen, woraufhin ein Geist zum Vorschein kommt.
4. Hol' dir die Bombe von dem prickelnden Block nach dem zweiten Geist. Fahre wieder die erste Wolke hoch und gehe oben mit der Bombe nach rechts. Sprenge die beiden Statuen, damit der Geist erscheint.
5. Schüttle die goldene Statue rechts von der zweiten Wolke.
6. Fahre die zweite Wolke hoch, gehe oben nach links und bombardiere die beiden goldenen Statuen.
7. Im selben Raum wie in 6. bombardierst du die graue Statue.
8. Fahre die zweite Wolke hoch und schüttle den grünen Clanball, damit ein Bumerang erscheint. Mit diesem zerstörst du die vier Stachelbälle. Gehe dazu nahe an den ersten Stachelball heran, springe und werfe den Bumerang zwischen den höheren und den tieferen Bällen. Sobald dies geschehen ist, erscheint ein Geist.
9. Gehe rechts an den Stachelbällen vorbei, passiere die dritte Wolke und fange den flammenwerfenden Geist.
10. Fahre die dritte Wolke hinunter, und du siehst einen Geist, der in der Mauer rechts gefangen ist. Stelle dich auf den Boden darunter und werfe den Clantopf nach oben durch die Wand, um den Geist zu fangen.
11. & 12. Gehe nach der dritten Wolke unten nach rechts und fange die beiden flammenwerfenden Geister. Du mußt dir aus dem vorhin erwähnten Block eine Bombe besorgen und die drei Statuen zerstören, um an einen Edelstein heranzukommen.
13. Gehe unten bei der dritten Wolke nach links und rolle durch die schmale Ritze, indem du auf dem Steuerkreuz zweimal unten drückst. Dort findest du Edelsteine. Rolle zurück und werfe den Clantopf zur höheren Ritze, um den Geist zu fangen und den Level zu beenden.

Level 4-8: Asters Tryke!

Springe auf das Dreirad am Start und benutze den rechten und den linken C-Button zum Beschleunigen. Du brauchst das Tryke — nur mit ihm kannst du den Level wohlbehalten beenden. Der goldene Edelstein befindet sich kurz vor dem Ende des Levels.

Level 4-9: Moley Cow!

Besiege den Maulwurf, indem du seinen Kopf packst und ihn zu Boden wirfst. Wiederhole dies oft genug, dann gibt er bald den Geist auf. Hol dir den goldenen Edelstein, indem du dem Maulwurf auf den Magen springst, nachdem er zu Boden gegangen ist. Wenn du den Vorgang mehrmals wiederholst, sollte der Edelstein irgendwann zum Vorschein kommen.

Level 4-10: Asters Labyrinth!

Mit den beiden Zahlensätzen – einer grün, einer rot – mußt du über das Warp-Labyrinth den Ausgang erreichen. Dies erreicht man folgendermaßen (g= grün, r = rot):

g1 – g3 – r4 – g7 – r2 – g5 – r1 – r7 – g8 – Ausgang

Dies ist die Reihenfolge der Teleporter, die du betreten mußt. Wenn du anschließend nicht bei der nächsten Nummer ankommst, läßt du dich durch das Loch zu der darunterliegenden Nummer fallen. Hole dir den goldenen Edelstein, indem du nach Betreten des Teleporters r2 nach rechts gehst, um bei g4 herauszukommen. Schüttle rechts den Clancer und lasse dich durch das Loch fallen, um weiterzukommen.

Level 4-11: Sasquatch Beta

Bei diesem Endgegner muß man zwei Abschnitte bewältigen. Zuerst befindet er sich im Tank und wirft Felsbrocken auf dich. Nach der siebten Attacke springst du nach vorne, schnappst den Geschützturm des Panzers und beschleunigst schnell nach oben, so daß der Geschützturm vertikal steht. Wenn der Tank nun die Waffe abfeuert, stürzt das Geschoß auf ihn selbst zurück. Wiederhole dies, um in den zweiten Abschnitt zu gelangen.
Der Panzer hat sich nun in einen Roboter verwandelt, der dich mit Tritten attackiert. Greife seinen Fuß und drücke auf dem C-Pad rechts, um den Boss vom Roboter abzuwerfen. Dann drückst du schnell oben C und unten C. Dadurch wirfst du den Roboter auf den Boss. Wiederhole dies, um letzteren zu besiegen. Den goldenen Edelstein bekommst du, wenn du keine Treffer einsteckst.

5. Welt: Imperiales HQ

Level 5-1: Clance-Krieg II

In diesem Level mußt du vier Zonen durchqueren, in denen es vor Feinden nur so wimmelt. Bahne dir den Weg zum Ende dabei jeweils so schnell und so sicher wie möglich. Am Ende jeder Zone wartet ein Clancer in einem Roboter darauf, besiegt zu werden – das ist einfach, wenn man den Roboter ergreift und mehrmals zu Boden schleudert. Hebe unterwegs alle Guns und Missile-Töpfe auf und schüttle sie dreimal, um multiple Feuerwaffen zu bekommen – diese sollten dir helfen, dem Ansturm gegnerischer Clancer gewachsen zu sein. Den goldenen Edelstein bekommt man, indem man den ersten grauen Clancer in der vierten Zone schüttelt – handle schnell, bevor er zerstört wird.

Level 5-2: Gegenangriff

Besiege den Clancer-General, indem du seine Bomben einfängst und wieder auf ihn zurückwirfst. Du kannst auch den Laser abfangen und die Energie mit einem Druck auf B speichern. Dann schleuderst du den Laser zurück auf den General. Hol dir den goldenen Edelstein, indem du den Laser fängst.

Level 5-3: Die Biene

Reite auf der Biene durch den Level, und du erreichst sicher die rechte Seite. Du kannst dir die fliegenden Clancer und die Raketen schnappen – benutze sie als Schild. Hole dir den goldenen Edelstein, indem du die letzten paar Missiles schüttelst, wenn der Himmel dahinter aufklart und sich der Dunst verzieht. Schüttle die Rakete vorne am Screen, denn sie fällt zurück, und dann mußt du ebenfalls zurückfliegen.

Level 5-4: Merco!

Springe hinter Merco, schnapp ihn dir und werfe ihn mehrmals auf den Boden, um ihn zu besiegen. Hol dir den goldenen Edelstein, indem du Mercos Schwert ergreifst und es ihm aus der Hand ziehst. Dann schüttelst du es, damit der Edelstein zum Vorschein kommt.

Level 5-5: Gefangen?

Dies ist ein sehr rätselhaltiger Level. Am Anfang mußt du den Mann in dem Gehäuse besiegen, indem du ihn ergreifst und auf den Boden schleuderst. Dann setzt du deinen Weg nach rechts fort. Der nächste Raum ist ein Clanball-Labyrinth mit Teleportern und roten Wänden. Laß den ersten Ball liegen und springe stattdessen zu dem darüberliegenden Teleporter hoch. Hol dir den pinkfarbenen Ball im nächsten Bereich und schüttle ihn, damit ein weiterer Warpstern zum Vorschein kommt. Benutze ihn und schüttle dann den grünen und den blauen Clanball – verlasse den Bereich über den darüberliegenden Warpstern. Nun bist du auf der Vorderseite des Raumes – benutze also nochmals den Teleporter über dem Ball. Die nächste Gegend enthält einen blauen Ball; schnapp ihn dir und schüttle ihn, damit er eine Statue freigibt. Hebe sie auf und plaziere sie auf der ersten Gruppe roter Blöcke unter dem Kreis. Gehe zurück zum Start und hol dir den orangefarbenen Clanball. Nun fällt eine Bombe auf die Statue, explodiert jedoch nicht. Teleportiere dich in diesen Bereich, nimm die Bombe an dich und werfe sie auf die große rote Wand rechts. Diese wird zerstört – wiederhole den Vorgang, um auch die nächste rechte Wand kaputtzumachen – damit hast du dir den Weg zum Ausgang freigeschaufelt. Um den goldenen Edelstein zu bekommen, mußt du jedoch mit der Bombe die allererste Gruppe roter Blöcke zerstören. Daraufhin kommt ein Warpstern zum Vorschein, den du benutzt, um in einen neuen Abschnitt zu gelangen. Ergreife den grünen Clanball, um darüber einen orangefarbenen Ball erscheinen zu lassen. Begib dich dorthin und schüttle ihn – wenn du nun den auftauchenden pinkfarbenen Ball noch schüttelst, bekommst du den goldenen Edelstein. Gehe durch die Tür auf der rechten Seite des Raumes und trete dem Piraten-Clancer gegenüber. Erledige ihn, indem du ihn ergreifst, wenn er über dir hinwegschwingt. Dann beschleunigst du nach unten, um ihn auf den Boden zu werfen. Wiederhole dies, bis der Boss erledigt ist, und gehe dann durch die Tür rechts hinaus.

Level 5-6: Phoenix Gamma

Dies ist der härteste Boss von allen, aber mit ein wenig Geduld und Kunstfertigkeit wird man auch mit ihm fertig. Am Anfang schnappst du dir den Schild und das Schwert des Endgegners, indem du zugreifst und dann wegbeschleunigst, bis er die Gegenstände losläßt. Den Schild bekommst du zuerst – greif dir den Boss, wenn er gerade eine wilde Attacke mit seinem Schwert gegen dich führt. Nachdem der Boss zwei weitere Male angegriffen hat, holst du dir das Schwert. Beide Items fallen auf den Boden des Screens – hol' dir das Schwert und warte dort unten. Der Boss rast über den Bildschirm, und wenn er feuert, attackierst du ihn von unten mit dem Schwert. Warte, bis das Schwert wieder heruntergefallen ist, bevor du den Angriff wiederholst. Time deine Attacken, wenn der Boss die Seite erreicht. Treffe ihn zweimal, und du erreichst Stage 2. Dort reitet der Kerl auf einem mechanischen Vogel, der erst einmal auf dich einpickt. Warte, bis er damit aufhört, bevor du den Kopf des Vogels ergreifst, und beschleunige dann nach unten, bis der Kopf zurückspringt. Der Vogel feuert dann eine Lasersalve auf dich ab – beschleunige weiter nach unten und warte dort, bis die Laserattacken aufhören. Locke den Vogel, indem du auf ihn zugehst und dich dann wieder zurückziehst, wenn er nach dir hackt. Warte, bis er damit aufhört, und schnappe dir wieder seinen Kopf. Beschleunige nach unten und laß' den Kopf zurückspringen – wiederhole dies, um in den letzten Abschnitt zu gelangen. Hier fliegt der Vogel aus allen Richtungen auf dich zu – gehe allen Schüssen aus dem Weg und drücke B, um sie zu erwidern. Wenn die Geschosse abgefeuert sind, drückst du B, um eines zu erwischen – dann heißt es für den Boss und seinen Vogel „Game Over", wenn du die Missile zu ihnen zurückschickst.

Level 5-7: Innerer Kampf

Um den Monolithen zu besiegen, holst du dir die herumschwebenden Wörter und schüttelst sie, damit sie sich in gute Worte verwandeln. Diese wirfst du dann auf den Monolithen – wiederhole den Vorgang, um den Boss zu besiegen. Versuche nicht, alle Wörter auf einmal durchzuschütteln, denn das macht dich verletzbar – bleibe in Bewegung und schüttle die Wörter nach und nach. Um den goldenen Edelstein zu bekommen, hältst du nach dem Wort DIRE Ausschau – es erscheint nur einmal. Schüttle es, damit es sich in das Wort LUCKY verwandelt. Zerschlage LUCKY auf dem Boden, um den Edelstein zu erhalten.

Level 5-8: Die letzte Schlacht

In der letzten Schlacht treten dir drei der Bosse des Spiels mit ihren vereinten Kräften gegenüber. Um den Roboter zu besiegen, ergreifst du seinen Fuß, wenn er auf dich treten will, drückst dann oben und wirfst den Boss zurück. Wiederhole dies viermal, um von dem Arm attackiert zu werden, der auf dich abgefeuert wird. Schnapp ihn dir und schieße ihn zurück auf den Boss. Wiederhole dies ein paarmal, dann ist dir der Sieg sicher. Die ganze Sache ist nicht so schwer wie manche anderen Bosse zu bewältigen, aber bleibe in Bewegung und blocke mit dem B-Button alles ab, was in deine Richtung fliegt. Achte auf den Roboter, wenn er sich in den Hintergrund begibt.

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

In euren Briefen hört man immer wieder mal von „Ideenklau", und einige Leser werden sich wundern, warum wir ihre Extreme G-Cheats nicht genommen haben, im Heft aber genau die gleichen von uns abgedruckt werden! Dies ist natürlich kein böser Wille! Nur: Während ihr eure Briefe schreibt, arbeiten unsere Redakteure auch schon an den Tips & Tricks. Somit haben wir oftmals zeitgleich Cheats, die ihr schon vor einiger Zeit in die Post gesteckt habt. Wenn wir aber Tips von euch nehmen, dann wird auch euer Name vermerkt, und eure Tips werden entsprechend honoriert – eure Cheats zu klauen kommt in keinem Fall in Frage!

Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

MACE: The Dark Age (USA)

Unendlich Continues

Zuerst stellt man zwei Spieler ein und läßt dann den zweiten Spieler gewinnen. Danach beginnt automatisch der Kampf gegen den Computergegner. Nun muß man verlieren und dann mit Controller 1 weiterspielen. Und urplötzlich hat man unendlich viele Continues parat, mit denen man auch bis in die hinteren Stages vordringen kann.

Neue Farben

Wenn man bei der Auswahl des Kämpfers einen der C-Knöpfe oder die L- oder R-Taste gedrückt hält, so ändern sich die Farben des jeweiligen Charakters.

Sebastian Schütte

Extreme G (D)

Paßwörter

Schwierigkeitsstufe „Anfänger"

Krass:
RTWFCX
PS8GMX
Krasser:
8S8G6X
9BLGKG
MQKGVV
DVDGG1
Am krassesten:
J1DGL5
PPDGRT
B5GGG9
42GG86
51GG95

Peter Bauer

Int. Superstar Soccer 64 (D)

Um einen sicheren Elfmeter verwandeln zu können (nicht beim Elfmeterschießen), muß man nur das dunkle Ziel-Quadrat genau auf die Mitte der Latte lenken. Wenn man dann schießt, so prallt der Ball ab, der Torwart erwischt ihn nicht, und man kann mit dem Nachschuß in 99% aller Fälle ein Tor verwandeln.

Axel Streubel

Wave Race 64 (D)

Die Schleuse im „Marine Fortress"-Kurs öffnet sich zwar erst in Runde 2, man kann aber vorher mit etwas Geschick darunter hindurchtauchen. Dazu muß man die erste Welle nach der Kurve und vor der Schleuse (am besten im im Modus „Schwer" - dort sind die Wellen höher) zum Sprung nutzen (Analog-Stick nach unten/Maschine hochziehen). Dann den Stick nach unten und unter der Schleuse durch. Leider aber wieder einmal ein Trick nur für echte Profis!

Axel Streubel

Herzlichen Dank!

Fleißige Helfer dieses Monats waren unter anderem:

Arndt, Desiree - Bartsch, Alex - Bauer, Peter - Benny, Kuffer - Bisterfeld, Martin - Bittersmann, Peter - Brinkmeyer, Florian - Brohl, Philipp - Christmann, Thomas - Diatscheschen, Markus - Dietrich, Michael - Fink, Alexander - Flickinger, Alexander - Fritzsche, Patrick - Gooßen, Johann - Gozdzik, Klaus - Hanke, Andreas - Hebbel, Jörn - Höller, Daniel - Horn, Patrick - Horn, Sascha - Jovic, Marcel - Kosiol, Stefan - Kotoric, Damir - Kretschmer, Uwe - Leifeld, Sascha - Linke, Mario - Loepfe, Matthias - Meyer, Sebastian - Mitreski, Daniel - Otto, Florian - Paluzelli, Alexander - Peterßen, Sven - Probereznyk, Matthias - Punke, Daniel - Radojkovic, Goran - Reulecke, Paul - Rübel, Christoph Julius - Schadl, Philipp - Schenk, Daniel - Schütte, Sebastian - Sollfrank, Dominik - Sommerfeld, Frank - Strangmann, Dennis - Straßburger, Michael - Streubel, Axel - Sturm, Markus - Veskovic, Sascha - Voigt, Marcel - Weinmann, Markus - Wihs, Stefan - Wisniewsky, Leroy - Würzburger, Ronny - Zieger, Oliver - Zurbriggen, Andreas

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

NINTENDO 64

Verkaufe Wave Race und FIFA 64 zusammen für DM 100,-, einzeln DM 53,- inkl. Verpackung und Spielanleitung, Tel. 0041/567487 (Schweiz)

Verk./kaufe N64-Spiele! Suche dringend Extreme G, Diddy K.R., GoldenEye 007, F1 PP64 (nur PAL, 1a Zustand, Verp. + Anl.), zahle gut + fair, Tel. 03907/730920 Marcel

Suche NBA Hangtime, tausche gegen Blast Corps oder gegen ein anderes Spiel! Tel. 0951/55442 Uwe Roch

Günstige N64-Spiele US/PAL, Gratisliste bei Olaf Gaide, Untergasse 61, 35418 Buseck, tausche auch!

Tausche Mario Kart 64 gegen Turok (UK) oder ISS64! Tel. 04931/4703 ab 14 Uhr, Jan

Verkaufe Mario Kart für DM 70,- und Lylat Wars für DM 110,-, Tel. 05136/86362

Tausche Turok dt. Origpack. u. Codes gegen Star Wars dt. Origpack oder Blast Corps dt. Origpack, Tel. 040/6028716 Dirk

Verkaufe Turok für DM 100,-, Pilotwings und Shadows o.t.E. für je DM 80,-, alle Spiele mit Anleitung und kaum gebraucht, zusammen für DM 250,-, Tel. 0621/755770 Daniel

Verkaufe Mario Kart 64 für DM 85,-, suche außerdem GoldenEye 007 PAL-Version, Tel. 06203/63606

Verkaufe oder tausche Blast Corps gegen Extreme G, Preis nach Vereinbarung, tausche auch gegen Bomberman, Tel. 05371/57354 fragt nach Steve

Verkaufe N64 Spiele u. tausche gegen Blast Corps oder andere Spiele, Tel. 0221/7901790

Suche Cheats für N64-Spiele, bezahle DM 15,-, Tel. 05432/1326

Tausche WG 3D Hockey gegen NBA Hangtime, Christian Schenke, Bahnhofstr. 16, 15936 Dahme/Mark, legt eure Telefonnummer bei!

Verkaufe Turok dt. für DM 100,- + Mario Kart für DM 70,- + Mario 64 DM 40,-, Sebastian Schäfer, Schanzenweg 9, 57399 Kirchhunden

Verkaufe oder tausche Turok, Näheres unter Tel. 07623/62099 fragt nach Andre oder Marcel

Verk./tau. Mario 64 + Spieleberater, Wave Race 64, Star Wars SOTE, suche Blast Corps, WG 3D Hockey, Mario Kart 64, Tel. 03877/73152

Tausche Lylat Wars geg. Turok UK, Mario geg. Pilotwings, Mario Kart gegen Blast Corps, Tausch von ISS u. Wave Race mögl., Tel. 030/9328910 Christian

Verk. Pilotwings 64 und Wave Race je DM 50,-, suche James Bond 007 (US) mit Adapter! Tel. 02166/34877 Mo-Fr 15-18 Uhr, Marcel

Verkaufe Wave Race 64 VB DM 60,-, Tel. 08321/86514 ab 18 Uhr Günther

Verk. od. tausche für N64 Mario 64 DM 60,-, Wave Race DM 70,- und viele Spiele f. SNES je DM 50,-, Tel. 0351/2017899 Mario Paint

Verkaufe Nintendo 64 mit Super Mario, Wave Race, Mario Kart 64 und zwei Controllern für DM 460,- NP DM 800,-, Sebastian Wiene, Johannesstr. 18, 41334 Nettetal-Hinsbeck

Verk. f. N64 Lylat Wars m. R. Pak DM 100,-, Turok d. h. DM 95,-, Mario Kart 64 DM 65,-, S. Mario 64 DM 65,-, Pilotw. 64 DM 70,- alle zus. DM 350,-, Tel. 035795/32032 nur Sa und So

Verkaufe, kaufe und tausche N64-Spiele zu günstigen Preisen, Tel. 02389/2005 ruft nur ab 19 Uhr an und fragt nach Christoph

Verkaufe für N64 Mario DM 60,- usw. Versandkosten übernehme ich! Tel. 08139/7411 Stefanie Lieb

Verkaufe Turok, SOTE Star Wars je DM 100,-, Super Mario 64 für DM 60,-, 09131/602134 ruf schnell an

Verk. für N64 Mario 64, Mario Kart, Lylat Wars, für SNES Flashback, Donkey K1, Terranigma, Yoshi's Island, Pocky & Rocky, Final Fight 2 (US), Fatal Fury, Tel. 0431/393155

Verkaufe Turok (engl. Vers.) für DM 125,- + Star Wars SOTE für DM 105,- + alle Turok-Cheats, Tel. 069/865228

Suche James Bond GoldenEye, tausche sehr gut!! Tel. 0951/55442 Uwe Roch

Suche guterhaltenes SNES mit Spielen oder N64 mit Spielen sowie Game Boy und BES! Kaufe auch andere Konsolen mit Spielen! Tel. 05543/592

Verkaufe Turok (dt.) DM 90,-, Pilotwings 64 DM 70,-, Wave Race DM 60,-, alle zus. DM 200,-, suche auch Spiele, Telefon 05451/49634 Karsten

Tausche Wave Race 64 dt. gegen Blast Corps 64 oder SOTE 64, ich lege noch DM 30,- drauf! Tel. 0208/433695 ab 17 Uhr, fragt nach Pascal Pfarr

Biete Turok, Hangtime und 3D Hockey, suche für SNES Arkanoid, Lemmings und Theme Park o. andere, Angebote an F. Müller, Rathenerstr. 41, 01259 Dresden

Verkaufe oder tausche für N64 Blast Corps gegen Wayne Gretzky's 3D Hockey (D), Tel. 09331/89880 Sebastian

Verkaufe od. tausche gegen andere Star Wars SOTE DM 90,-, Blast Corps DM 90,-, Pilotwings DM 70,-, Super Mario DM 70,-, Andreas Tel. 05632/404706

Verkaufe neuwertige N64-Spiele, Blast Corps DM 90,-, Wave Race DM 80,-, Mario Kart DM 80,-, Pilotwings DM 90,-, oder zusammen DM 400,-, Tel. 02866/17178 Jan

Verkaufe Turok (engl. Version) DM 130,-, NP DM 160,- und andere Spiele Tel. 07472/8961 ab 13 bis 15 Uhr, Ingo

Suche Mario 64 u. Mario Kart 64 für deutsche Version (je DM 50,-), Tel. 04624/2576 ab 18 Uhr, Arne

Verkaufe für N64 International Superstar Soccer 64 für DM 100,- mit Anleitung und Verpackung, Tel. 037296/17520 Jonas

Verkaufe Star Wars für DM 75,-, Björn Maday, Poststr. 10, 69483 Wald-Michelbach

Suche NBA Hangtime, zahle bis zu DM 100,- (bitte mit Spielanleitung), Tel. 04953/6515 fragt nach Alex

Verkaufe Mario Kart 64 DM 60,- und Game Boy Pocket mit Nintendo World Cup für DM 75,-, Tel. 069/5074361

Ich tausche Mario 64 gegen Super Mario Kart 64, Leroy Wisniewsky, Bergfreidstr. 11, 10969 Berlin, Tel. 030/6144465

Verkaufe Turok (PAL) DM 80,-, Mario (PAL) DM 70,- usw., Tel. 089/8122692 nach Jörg fragen (alle Spiele mit Anleitung u. Hülle)

Verkaufe Wayne Gretzky DM 80,-, Mario Kart DM 70,-, Super Mario DM 50,-, Wave Race DM 60,-, Turok DM 90,-, Lylat Wars DM 80,-, Tel. 06021/68491

Verkaufe N64 Wave Race für DM 60,-, tausche auch gegen Blast Corps (dt), Tel. 0221/696651 Philipp Bertram

Suche FIFA 64 mit Originalverpackung und Spielanleitung, der Verkäufer sollte sich in der Schweiz befinden, Tel. 033/3455074

SUPER NINTENDO

Verk. SNES mit 22 Spielen und 2 Pads für VB DM 550,-, Tel. 05130/7185

Verk. SNES mit 12 Spielen und GB mit 9 Spielen, alle Spiele sehr gut erhalten, unter den SNES-Spielen sind auch Terranigma und Secret of Mana, VB, Tel. 02251/7816789

Verkaufe NBA Jam für DM 20,-, Yoshi's Island für DM 30,-, F-Zero DM 10,-, Mario All Stars DM 15,-, ruft an! Tel. 07662/1460 Benjamin Dross

Verkaufe SNES-Spiel Die Schlümpfe reisen um die Welt mit Anleitung für DM 60,-, Tel. 06703/3615

Verkaufe 15 verschiedene SNES Spiele, einzeln, keine Konsole, über den Preis lasse ich mit mir verhandeln, Tel. 08387/92030 fragt nach Andreas

Verkaufe SNES-Konsole mit 2 Kontrollern + 21 Spielen (16 Bestseller) + 3 Game Boy-Spiele + Spielberater, Preis VHB, Tel. 06134/3278 Peter Hoffmann

Verk. SNES mit Spiel Super Mario World für DM 180,-, verk. SNES-Spiel Secret of Evermore DM 80,-, Tel. 06128/951266

Verkaufe SNES, sowie SNES-Spiele DK2, Yoshis Isl., Allstars, Stunt Race FX, Dschungelbuch usw., Tel. 08061/92601, Fax 08061/92603 Jahnke Aibling

Verkaufe Super Nintendo mit 7 Spielen für DM 400,-, Spiele: Mario Kart, Super Street Fighter II, Street Racer usw., verk. auch Game-Boy, Tel. 02244/6550

Suche für Super Nintendo dringend Action Replay, Henke, 01877 Rammenau, Tel. 03594/708700

SNES More fun Set für DM 150,-, 2 Pads, 2 Spiele u. Super Game Boy, 6 Monate alt, Tel. 0177/2249312 ab 21 Uhr

Verkaufe Wave Race 64 (PAL Version) oder Super Nintendo komplett + 2 Spiele (Zelda oder Illusion of Time), Tel. 03772/22515

Verkaufe Super Nintendo mit 9 Spielen und zwei Joypads für DM 250,-, auch einzeln zu verkaufen, Tel. 030/6491566

Verkaufe SNES mit 8 Top-Spielen (Donkey Kong 1 bis 3, Mario 2, Earthworm Jim 2 u.a.) für DM 399,-, Tel. 08034/7870 Wasti ab 18 Uhr

GAME BOY

Verkaufe GB mit 8 Spielen für DM 150,-, Tel. 04955/7494

Dringend gesucht: GB mit Spielesammlung. Suche auch (fast) alles (Konsolen + Sammlungen + Zubehör + Neuheiten) f. N64, SNES usw., Tel. 0641/970424

Verkaufe GB-Spiele Zelda DM 30,-, Battletoads DM 25,-, Turtles 3, ruft einfach an, Tel. 02632/81648 fragt nach Thomas!

Verk. Game Boy DM 50,-, und viele GB-Spiele. Und verk. außerdem Rumble Pak DM 40,- in Originalverpackung, Tel. 07356/4349 fragt nach David

Suche Schachspiel für Game Boy, Tel. 030/3331332

CLUBS

Fighter Club sucht Mitglieder oder Kontakt zu anderen Clubs (N64, PSX, Saturn, SNES usw.), Tel. 04281/3947 Martin

Suche Mitglieder für großen N64-Club, jeden Monat N64-Club-Heft mit Video, Tel. 030/9493421 o. S. Reuhl, Wolfgang-Heinz-Str. 60, 13125 Berlin

Hallo Nintendo 64-Fans! Wer hat Lust, mit mir einen Fanclub zu gründen? Wenn ja, dann schreibt mir unter dem Kennwort Dennis N. Dennis Stark, 35447 Reiskirchen, Tel. 06401/8311

SONSTIGES

Verkaufe Mega Drive II mit 14 Spielen und 2 Pads, Verhandlungsbasis DM 250,-, Tel. 0511/663637

Suche Neuheiten + Konsolen + Konsolen + Sammlungen f. N64, SNES, GB, Sony PSX usw.! Bitte meldet euch u. Tel. 0641/970436 Monika

Verkaufe Tamagotchi DM 15,-, Kid Klown und F Zero DM 10,-, Punch Out, Mario All Stars DM 15,-, Tel. 07662/94201 Benni

Verkaufe PC-Spiele (z. B. Dungeon Keeper, C&C 2 usw.), alles CD-ROM, Top-Zustand, Preis VHB, Tel. 06131/43149 Daniel

Sony Playstation-Spiele Ridge Racer, Tekken 1, Demo CD DM 80,-, Game Boy mit 8 Spielen DM 150,-, Tel. 04955/7494 alles in Ordnung

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die existierenden, rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch
(Verantwortlich f. d. redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz, Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept: Gisela Tröger
Titelgestaltung: Roland Gerhardt

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 43,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 67,-).

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348
PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif;
Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Disposition: Tanja Kaiser
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203-30511-555
Verkauf: Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab 1.10.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Videospiele Kraschl, Game Activity und Computec bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender.
Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo.-Fr. 10°°-17°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 18 05-25 43 91	Mo.-So. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17°°-20°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 23.12.97 am Kiosk

OLYMPIC GAMES '98

Eines der heißesten Sportspiele des kommenden Jahres dürfte das offizielle Game zu den Olympischen Winterspielen '98 im japanischen Nagano sein. Wir spielten uns durch die neueste Modul-Version und verraten euch, ob Konami mit diesem umfangreichen Multidisziplinen-Titel an die Erfolge von Int. Superstar Soccer 64 anknüpfen kann.

SPACE WORLD '97

Es ist schon Tradition, daß Nintendo Ende des Jahres auf einer eigenen Fachmesse, die man bislang als Shoshinkai kannte, seine neuesten Sensationen erstmals der Weltpresse vorstellt. Turnte beispielsweise 1995 Super Mario zum ersten Mal im 64 Bit-Format über den Screen, so erhofft man sich für dieses Jahr die Vorstellung des 64DD inklusive spielbarer Titel wie Mother 3 oder Mario Artist. Wir berichten ausführlich von der Space World, die von 21. bis 23. November in Japan stattfand.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Endlich: FIFA 98: Road to the World Cup im Test!*
- *Acclaims Forsaken ausführlich vorgestellt!*
- *Importtest: 64 Oozumo, J-League Eleven Beat u.v.a.*
- *Tips & Tricks: Bomberman 64, Diddy Kong Racing u.v.a.*
- *Neue Cheats & Codes zu allen Hits*
- *Exklusiv-Interview*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 23.12.97!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Robert Bannert?

Robert Bannert (23) ist PR-Manager bei GT Interactive Software.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Lylat Wars und San Francisco Rush.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Auch wenn sich Nintendo bei der skurrilen Namensgebung nicht eben mit Ruhm bekleckert hat, fesselt mich der Starwing-Nachfolger derzeit an die Mattscheibe wie kaum ein anderer Titel: Fox McClouds Abenteuer sind nicht nur dynamisch und effektvoll inszeniert, sondern wecken obendrein Erinnerungen an die 16 Bit-Ära.
Feel the Rush: Einmal mit Vollgas durch die Straßen von San Francisco – und mit kreischenden Bremsen kopfüber in die Pampa. San Francisco Rush ist schnell, clever – und vor allem eine willkommene Abwechslung vom gewohnten Racing-Einerlei.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten?
Bis heute ungeschlagen: Squaresofts RPG-Hammer Chrono Trigger, Final Fantasy 3 – und als Jungfernflug vom flotten Nintendo-Fuchs Starwing.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Schmuckes Chassis, ulkiges Netzteil – und jede Menge Controller in der Hand. Auch wenn der Analog-Stick mitunter ganz schön wackelig wird – Nintendos Steuerinnovation ist das nützlichste Stück Plastik seit Erfindung des Super NES-Pads.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Irgendein Abenteuerspiel – vorzugsweise Zelda oder ein eingedeutschtes Dragon Quest. Hier klafft Nintendos größte Lücke: Wenn im Jahr 1998 kein Zugpferd für Adventure und Rollenspiele durch den 64 Bit-Stall galoppiert, hat Nintendo bei den Genre-Freunden bald verspielt.

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Da brach einiges auf einmal über mich herein: Auf meinen ersten Computer (ZX81 – ein kleines, schwarzes Kästchen mit Folientastatur) folgten ein Besuch in amerikanischen Spielhallen (Eintritt ohne Altersbeschränkung!) und diverse Konsolenrelikte. Richtig infiziert haben mich die frühen Alex Kid-, Shinobi- und Wonderboy-Episoden.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich lege mich auf kein Genre fest – aber am meisten packt's mich nach wie vor, wenn ich ein Rollenspiel- oder Adventure-Highlight in die Finger bekomme.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Gleich vorneweg: Im Multiplayer-Modus stelle ich mich an wie der erste Mensch – Feinmotorik und Gehirn fallen auf die unterste Evolutionsstufe zurück. Ungünstige Voraussetzungen – aber wenn's denn unbedingt eine Mehrspieler-Session sein muß, dann irgendein Super NES-Bomberman oder eine Planscherei im Wave Racer-Pool.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
(Räuspern) Auch wenn die 64-Bit-Generation nicht so rasant durchstartete wie ursprünglich von mir erwartet – privat bin ich nach wie vor vom Modul überzeugt. Für Hersteller und Händler ist Nintendos Medium zwar ein größeres finanzielles Risiko als ein vergleichbarer CD-Titel, aber die Vorteile sind nicht von der Hand zu weisen: Die Ladezeiten sind nervenschonend, das Modul selbst handlich und pflegeleicht. Der beschränkte Speicherplatz erlaubt weder FMV-Schnickschnack noch edle Render-Optik, aber diese Mankos machen technisch versierte Entwickler durch überlegenes Echtzeit-Know-how wett. Nirgendwo wird so schnell rotiert, hantiert, gedreht, gewendet und mit Pixel-Perwoll gewaschen wie auf Marios neuer Heimstatt. Ich wünsche dem sympathischen Klempner noch viele Abenteuer – und einen robusten Latzhosenboden für jede Menge Hüpfoffensiven.

Sammelkarte 18

Tips & Tricks — N-ZONE

Extreme G

12 NEUE CODES!
Eine ausführliche Codeliste verschafft Extreme G von Acclaim die Ehre, als erstes Spiel überhaupt mit drei N-Zone-Sammelkarten bedacht zu werden. Um die Codes einzugeben, müßt ihr nur im Bike-Auswahlscreen die R-Schultertaste drücken und den Namen anwählen (in der Regel Player 1). Nun müßt ihr mittels der B-Taste den kompletten Namen löschen, einen der unten angegebenen Codes eingeben und mit der Starttaste bestätigen. Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt eine Art Fanfare. Übrigens, es können mehrere Codes gleichzeitig aktiv sein!

Code	Auswirkung
ROLLER	Alle Bikes werden zu Felsblöcken
FISHEYE	Die Kamera wird entfernt, und man sieht alles wie durch Fischaugen
MAGNIFY	Alles auf dem Bildschirm wird größer und langsamer
STEALTH	Die Bikes werden unsichtbar, nur die Schatten bleiben
BANANA	Die Strecken werden sehr rutschig
WIRED	Die Grafik wird in antiker Vektorgrafik dargestellt
ANTIGRAV	Alles wird auf den Kopf gestellt
XTREME	Das Spiel ist zu langsam? Hier geht es ab!
UGLY MODE	Alles wird pixelig und häßlich!
NITROID	Man bekommt unbegrenzt Nitro
ARSENAL	Alle paar Sekunden bekommt man eine neue Rakete

2 PASSWÖRTER

Mit diesen Paßwörtern erhaltet ihr sofort Zugang zu allen Strecken und Bikes. Gebt sie im Password-Menü ein.

Paßwort	Auswirkung
51GG95	Alle Strecken plus Bonus-Bike Roach
61GGB5	Alle Strecken plus Bonus-Bikes Roach und Neon

Sammelkarte 19

Tips & Tricks — N-ZONE

Top Gear Rally

WORUM GEHT'S?
Top Gear Rally von Mitsui/Kemco ist zweifellos das bislang beste Autorennspiel für das Nintendo 64. Bis man sich mit den diversen Fahrzeugen durch alle Saison-Abschnitte gekämpft hat, vergehen bestimmt einige Wochen.

TOLLE CHEATS!
Um euch das Leben etwas leichter zu machen, haben wir einige aktuelle Cheats direkt von den Boss Game Studios bekommen, die euch Zugang zu allen Strecken verschaffen.

ALLE STRECKEN
Geht im Arcade-Modus in den Streckenauswahl-Screen und drückt die folgenden Knöpfe (es muß das graue Digital-Steuerkreuz für die Richtungsangaben verwendet werden):
A, Links, Links, Rechts, Runter, Z
Dadurch seid ihr zwar einige Screens weiter, allerdings können nun alle fünf Strecken inklusive der Strip Mine-Piste angewählt werden, und ihr könnt über die B-Taste das vorherige Menü einschalten.

ALLE FAHRZEUGE
Geht in den Fahrzeugauswahl-Screen und drückt die folgenden Knöpfe (es muß das graue Digital-Steuerkreuz für die Richtungsangaben verwendet werden):
A, Links, Links, C-Runter, A, Rechts, Z
Dadurch seid ihr zwar einige Screens weiter, allerdings können nun Wagen inklusive Beach Ball angewählt werden, und man kann über die B-Taste das vorherige Menü einschalten.

Steuerung (Typ A-Set up)

- Steuern in die entsprechende Richtung
- A: Beschleunigen
- B: Bremsen
- START: Spiel anhalten
- Ohne Bedeutung
- C-Oben: Cockpit-Perspektive ohne Motorhaube
- C-Rechts: Ohne Bedeutung
- C-Links: Cockpit-Perspektive mit Motorhaube
- C-Unten: Verfolgerperspektive
- Z: Runterschalten
- L: Ohne Bedeutung
- R: Hochschalten

Sammelkarte 20

Tips & Tricks — N-ZONE

Clay Fighter 63 1/3

WORUM GEHT'S?
Clay Fighter ist ein auf witzig getrimmtes Fighting Game, das mit sage und schreibe 16 aus Knetmasse geformten Kämpfern den Spieler unterhalten will.

GEHEIME FEATURES:
Damit ihr an die geheimen Charaktere, Funktionen und Menüs kommt, müßt ihr nur im Character Selection-Screen die untenstehenden Codes eingeben.

Als Dr. Kiln spielen:
Halte L gedrückt und drücke währenddessen B, C-Links, C-Oben, C-Rechts, C-Unten und A. Unten wird nun mit einem Knall Dr. Kiln auftauchen.

Als Sumo Santa spielen:
Halte L gedrückt und drücke währenddessen A, C-Unten, C-Rechts, C-Oben, C-Links und B. Unten wird nun mit einem Knall der dicke Nikolaus auftauchen.

Als Boogerman spielen:
Halte L gedrückt und drücke währenddessen Rauf, Rechts, Runter, Links, Rechts und Links. Unten wird nun mit einem Knall Boogerman auftauchen.

Geheimes Optionsmenü:
Halte auf dem Character-Screen L gedrückt und drücke währenddessen C-Oben, C-Rechts, C-Links, B und A. Nun wird im Options-Screen ein geheimes Menü auftauchen.

Stage-Auswahl:
Drücke im 2-Spieler-Modus beim Auftauchen des Versus-Bildschirms C-Rechts oder C-Link, um die Spielstufe zu wechseln.

Zufalls-Auswahl:
Halte L- und R gleichzeitig gedrückt. Dann wird per Zufallssystem ein Charakter für dich ausgewählt.

Alternative Farben:
Um einen Charakter in einer anderen Farbe auszuwählen, muß man nur statt der A-Taste die C-Unten-Taste zur Auswahl benützen. Schon wird der Charakter in einer anderen Farbe auftauchen.

Steuerung

- Ohne Bedeutung
- A: Wackelstoß
- B: Wackelschlag
- Z: Schießen/Gegenstand nutzen
- L: Seitlich nach links, gehen
- R: Seitlich nach rechts gehen
- Steuern in die entsprechende Richtung
- START: Spiel anhalten
- C-Oben: Brutaler Schlag
- C-Rechts: Brutaler Stoß
- C-Links: Fairer Schlag
- C-Unten: Fairer Stoß

Sammelkarte 21

Tips & Tricks — N-ZONE

Mace the Dark Age

WORUM GEHT'S?
Mace the Dark Age ist ein hartes Beat 'em Up-Spiel mit sechzehn von Beginn an anwählbaren Charakteren. Es geht natürlich schlicht und einfach darum, den Energie-Balken des Gegners durch gezielte Schläge und Moves so schnell wie möglich auf ein Minimum zu reduzieren.

1. War Mech und Ichiro anwählen
Warte gleich am Anfang auf den Screen mit den Copyright-Anmerkungen und drücke dann schnellstmöglich rechts, oben, links, unten, rechts, oben, links, unten auf dem Controlpad. Danach sollte ein Ton zu hören sein. Nun müßten bei der Charakterauswahl oberhalb des Executioners noch War Mech und Ichiro zu sehen sein.

2. Köpfe austauschen
Bei der Charakterauswahl auf folgende Kämpfer gehen und jeweils danach Start drücken: Al-Rashi, Start, Takeshi, Start, Mordos Kull, Start, Xiao Long, Start, Namira, Start. Wenn du nun zwei Kämpfer auswählst, so sind deren Köpfe ausgetauscht.

3. Schuhe für alle
Mit diesem Code bekommen die Kämpfer äußerst witzige Schuhe. Also wieder Charaktere anwählen und danach immer Start drücken: Ragnar, Dregan, Koyasha. Dann den Kämpfer auswählen – er hat danach die Schuhe an.

3. Janitor Ned
Diesmal Koyasha, Start, Executioner, Start, Lord Deimos, Start drücken. Dann gehst du noch auf Xiao Long und drückst den A- oder B-Button.

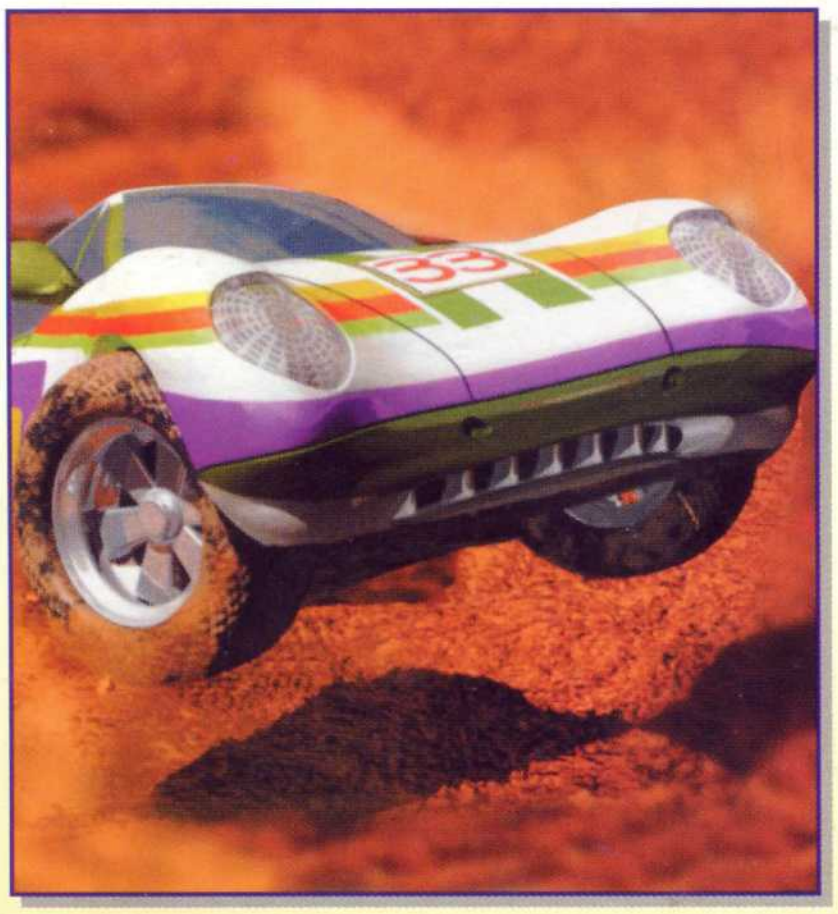
Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Steuern in die entsprechende Richtung
- A: Schneller Move
- B: Schneller Move
- START: Spiel anhalten
- C-Oben: High Kick
- C-Rechts: Low Kick
- C-Links: Block
- C-Unten: 3D (rein/rausbewegen)
- Z: Ausweichen
- L: Ausweichen
- R: Ausweichen

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 19



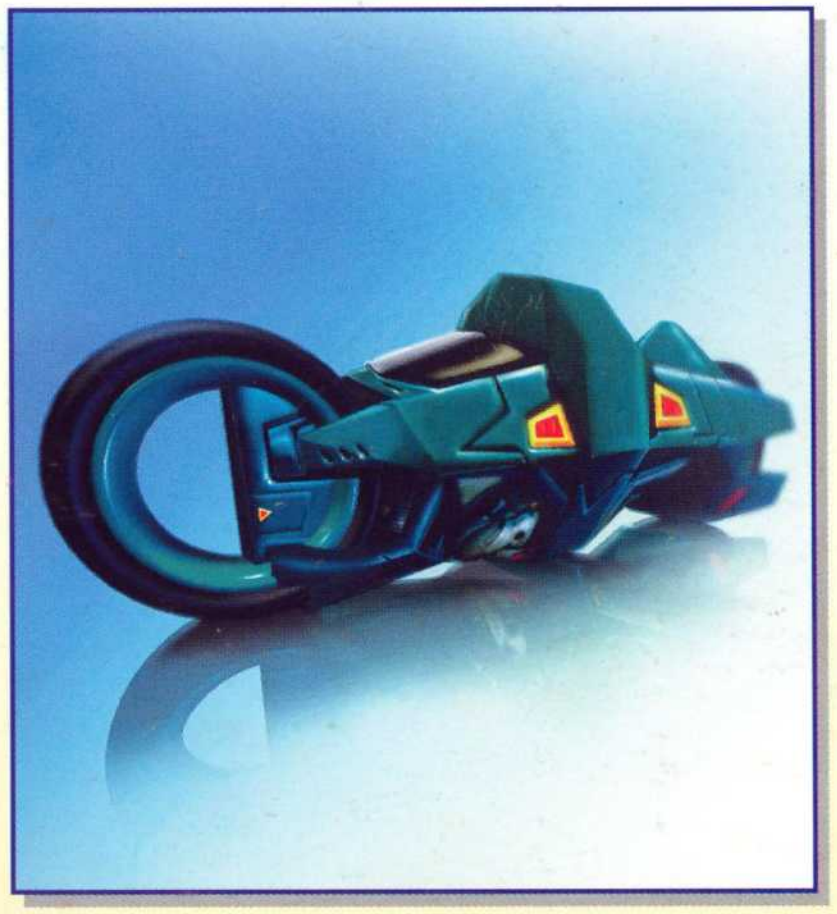
Top Gear Rally

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 18



Extreme G

Nr. 3

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 21

Mace the Dark Age

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 20

Clay Fighter 63 1/3

Nr. 1